実況パワフルプロ野球5



わかる！
できる！
すぐ育つ!!

サクセスも
大丈夫!!

完ペキパワプロ攻略本（ブック）

PERFECT PAWAPURO BOOK

電撃NINTENDO64
6月号付録

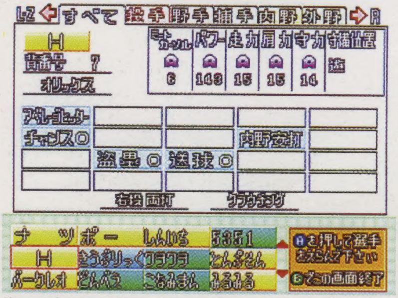
実況パワフルプロ野球5

完ペキパワプロ攻略本 ブック

わかる! できる! すぐ育つ!

PERFECT PAWAPURO BOOK

驚きの『パワプロ』完全ガイド付録 これだけあればキミもサクセス王!!



⬆この本を見ればこんな選手も当たり前! もうサクセスなしでは生きられないカラダに…。

これ1冊でサクセスも実技も基本から応用までどんなことでもまるわかり。『パワプロ』初心者から上級者までみんなが待っていた便利な付録の登場だ。スゴイ選手の作り方から加藤先生の秘密まで、とにかくみんなの知りたいことを、もうほかには何もいりませんっ…というくらい、載せちゃってます。まさに編集部の血と汗と涙の結晶（といってもなめてもしょっぱくないけど）です。なんかもうコレしかないってカンジです。ビューッときてビシッと育ちます。すごいよ。これで安心だよ。ぜひ使ってください。

私はコレを推薦します



山宮監督

「これだけあればグーだ」

えっ、この付録がスゴイかって？そりゃあもちろんスゴイよ。ウチの選手たちはみんなこれを見て練習しているんだ。俺が教えるよりもいい選手に育っちまうんだからな。



⬅実戦の使えるテクニックも満載。対戦も強くなれるぞ。

もくじ

N64	実況パワフルプロ野球5	発売中
	●コナミ●SPG●128M C	¥7,800

STAFF
Writer……山田 英治
花岡 大輔
Designer…大和田 好貴
（ローヤル企画）
Superviser…中里 一雅

サクセスが日本一うまくなるかもしれないコラム

「パワプロ5」ディレクター藤岡謙治氏の

真サクセス超人伝



第1回「人生とう○こ」

みなさん、はじめまして。

『パワプロ5』を買ってくれた人も、「『パワプロ』なんか1本あればいいや」って、買ってくれなかった人も、私が『パワプロ』シリーズで絵を描いている藤岡です。どうぞよろしく。

電撃N64の人から『パワプロ5』の発売前にコメントを頼まれたときに、「人生とサクセスは一度きりです。リセットは許しません」なんて返答をしたんですが、それが編集部のほうで大ウケにウケたらしくて、なんでもいいから『パワプロ』のサクセスのことを書いてくれといわれ、このコラムを引き受けてしまいました。とりあえず、何回か知りませんが、くだらないですけどおつきあいください。

でもね、私自身、先のコメントみたいに「リセットは許しません」などと偉そうなことをいえる人間じゃあないんですけどねぇ。

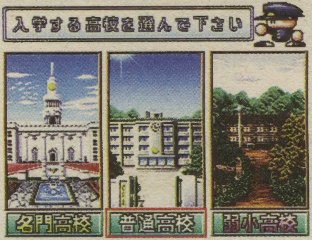
パワプロ道

今回のサクセスは時間がかかる。『4』では1人1時間程度だったけど『5』では2時間以上もザラ。電撃パワプロでは1チーム30人作らなければならないので、単純に計算して最↗

サクセスを楽しくするウラワザ発見!!

●高校が選べる

サクセスで何人か選手を作ると、ナント、入学する高校が選べるようになるのだ。貧乏な弱小高校に、お金持ちな名門高校が新たに選べるぞ。弱小高校だと最初からレギュラーになれたり、名門高校だと練習の設備が整っていたりと、それぞれ攻略方法も違っていて、3倍楽しめるのだ。



⬆入学する高校を3つの中から選べる。名門高校にはヘンな新キャラも出てくる。

サクセスで●人の選手を育てる

●時間短縮モード

高校選択の画面で下のコマンドを入力すれば、よけいな会話を省ける時間短縮モードでプレイができる。スムーズにゲームが進むので快適にサクセスが楽しめるぞ。

学校選択画面でR+L+Z、音が鳴ったらゲームスタート

ほかにもいろいろあります

このほかにもサクセスにはいろいろウラワザが隠されているみたい。なかには『4』にもあったようなこりゃあ反則でしょ！　ってなものも…。サクセスを楽しむためのウラワザならいいけど、ズルイ技を使うはやめましょ、ホントに。

恒例 実技は圧勝!!　しかしサクセスに落とし穴

コナミVS電撃N64「パワプロ」対決

先日行われたコナミ広報との『パワプロ』対決。実戦のほうは11－0と圧勝。でもサクセスのデータ対戦は、電撃は全員オールAに近く、自信満々だったのに5－6でまさかの逆転負け。データはかなり上回っていたのに…（←負け惜しみ）。コナミ側にチャンス◯や逆境◯の選手がたくさんいたのも敗因のひとつかな。



⬅対戦では圧勝して自慢顔だったけれど、データ対戦では……。



➡くやしいので編集部に帰ってやり直したらコレ。運が悪かった!?

しめ切り迫る!!

第2回

電撃パワフルプロ野球

『パワプロ5』でサクセス日本一のチームを決める「電撃パワフルプロ野球」。キミの自慢のチームをコントローラパックにセーブしてどしどし送ってくれぃ。チームにサクセスで作った以外の選手が入っていると失格になってしまうので注意してね。封筒にパックとキミの住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙、120円切手をはった返信用封筒を忘れずに入れたら、必勝祈願のお祈りをして応募しよう。



⬆ポストに出す前によ～く確認。返信用封筒に切手をはったかな？

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス電撃N64
「電撃パワフルプロ野球」係

4月30日しめ切り 急いで応募せよ!!

先日も出張の帰りに新幹線の和式トイレで「大」をしていたんですが、かけたはずのカギが振動でいきなり「ガラッ」っと外れて、「うわっちゃぁ～」となっちゃったり、白浜に旅行に行ったときも布団を上げに来た仲居さんに、やっぱり「大」をしているときにドアを開けられたり、『パワプロ』の制作チーム員とサバイバルゲームをやりに行っても、33歳だというのに「うんこ」を踏むし、小学生のときには朝礼で気絶しながらちびるし……、あっ！　俺の人生って、うんこ人生やん！　俺の人生サクセスしてないやん！　最悪や！

あれっ！　サクセスとぜんぜん関係ないこと書いてる。うーん、まずい！

とりあえず、今回の格言は「来た球を打て！　ランナーを還せ！　そこから物語が始まる！」なところでどうでしょう？（次回は、ちゃんとサクセスの話を書けるかな?）



※この付録に関するデータ等の記事はすべて編集部調べです。

パワプロ道 ↘低でも60時間はかかる！　これでいい選手を作ろうと思ったら……。まあ楽しい時間はすぐ過ぎるというから、みなさんは気長にやってください。しめ切りはもうすぐだけど。



高校が選べる!!　でもどの高校でプレイしたらいいの?

隠し高校ポイント紹介

高校選択で迷っているアナタのために、高校別のアドバイス!

廃部の危機にひんする

弱小・赤とんぼ高校

今まで試合に勝ったことのないヘッポコ野球部。この野球部を甲子園に連れて行くのはキミのウデにかかっているぞ。

ココが違う!!

レギュラーになるのはカンタン でもチームが弱すぎる!!

弱小というとおり、初期のチームデータは低い。そのぶん、主人公の評価が高いためレギュラーにはなりやすく、1年の夏からレギュラーになれる。まぁでも、レギュラーになれても試合に勝てなければあまり意味はないワケで……。ウデに自信があるからといっても、野球は9人でやるものなので、しょせんは運しだいかも。



←1年めの夏には、もうレギュラーです。これでチームが強ければなぁ。運がよければ優勝も可能だけど。



➡赤とんぼで始めると、選手の初期能力にセンス○がつきやすい気がするんですけど。気のせいかな?

注意

2年の秋までに1勝もしないと廃部

野球部設立以来、試合に勝ったことのない赤とんぼ。今では学校のお荷物となっており、2年の秋までに結果が出ないと、廃部となりゲームオーバーです。



←一度でも試合に勝てばOKだけど……弱すぎ。

俺パワプロ選手権投稿大募集!!

全国1千万『パワプロ』ファンのみなさん、お待たせしました。『パワプロ』に対する熱い熱い思いがぎゅっとつまったコーナー、「俺パワプロ選手権」が次号よりスタートします。『パワプロ』に対する疑問があれば、編集部が責任を持ってコナミに聞いてきます。サクセスのジンクス、悲惨な体験、みんな紹介しちゃいます。俺のすごいキャラをみてくれ!という方、誌面上でパスワードを公開しませんか?　とにかく『パワプロ』のことならなんでもハガキに書いて送ってください。

ハガキの一部をご紹介

●コナミ様、すごくおもしろいゲームをありがとうございます。サクセスをしていると集中して時間が短く感じます。もっと長くしてください。

(和歌山県・宮田晃一くん)

●インターネットでみんなで連合して電撃パワプロに挑戦しようというページを見つけました。アドレスは(http://www1.nisiq.net/~y-k-f/5den.htm)。ネットでも電撃は人気ですね!

(東京都・北島桂太くん)

募集項目

- 『パワプロ5』に対する質問・『6』への要望
- 自慢の選手のパスワード
- 開発者へのファンレター
- サクセスの体験記・自分だけのジンクス

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「俺パワプロ係」
採用者のなかから、毎回抽選で記念品をさしあげます。

パワプロ道　今回の電撃パワプロのルールですが、応募者を各チームごとに分けて6チームたまるごとに各3試合のリーグ戦をします。それをくり返して12球団の代表を選出するのですが、こ↗

スポーツ特待生として入学

名門・白鳥学園

甲子園出場を何度も経験している名門高校。各地からスポーツ特待生を集めている、お金持ちな学校。

ココが違う!! 練習レベルは高いけど、レギュラーになるのはたいへん

さすが野球の名門だけあって、チームの初期能力が高い。しかも、練習レベルがスタート時から2のものがあるのもウレシイ。でも、そのぶん監督、キャプテン、チームメイトの各評価がほかの2校とくらべて、格段に低く、レギュラーになるのが難しい。また、マネージャーは、相談してもいいことないので注意。



⬅なんといっても、練習レベルが高いのは、選手育成にはプラスだよね。

➡コイツが問題のイヤミなマネージャー。体力回復にさえ怖くて使えないぞ。

注意 大きいケガをすると退部させられるぞ

主人公はスポーツ特待生なので、大きなケガなどで長い間練習できないと退部させられてゲームオーバーになってしまう。



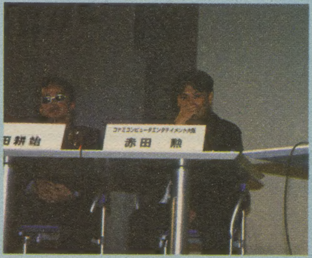
⬅6週間以上の入院だと確実にアウトだ。

結論 高校が選べてこう変わる

学校が選べるようになって何が変わったのか？　カンタンにいえば1本でも楽しい『パワプロ』が3本ぶん遊べるようになったことだ。今回はくわしく書けないが、普通・名門・弱小それぞれの高校に特徴があり、攻略法が違う。またそれぞれの特徴づけが絶妙なので、人それぞれ、高校別での攻略法が異なり、この高校でこうすればベストの選手が作れるということは言えないのだ。パワフル高校だけでも、すごいと夢中になっていた編集部が3つの高校が選べるとわかったときの驚きをみなさんはわかってもらえるだろうか。ということで次号は高校別のとっても濃〜い徹底攻略を掲載。お楽しみにね。

世界一早い大予想 『パワプロ6』はこうなる!?

『パワプロ』シリーズを手がけてきたダイヤモンドヘッド。もちろん次回作は『パワプロ6』と思っていたのですが……。東京ゲームショウのカンファレンスで赤田氏は、次回作について「野球と関係なくなってもいいので、サクセスをもっと深く追求していきたい」と語っていた。また、その後の本誌インタビューでも、『パワプロ』以外のゲームも制作してみたいとも語っていたぞ。もしかすると、来年はダイヤモンドヘッド制作のサクセスだけのAVGや、まったく違ったジャンルのゲームがプレイできる日がくるかもね。う〜ん、興奮！



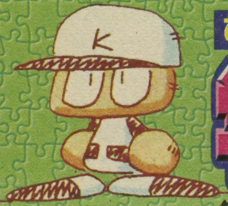
プレゼント 付録記念スペシャルプレゼント！

世界一内容が濃いと予想される電撃N64特製『パワプロ』付録を記念してコナミさんから『5』のソフトをプレゼント。まだ買ってないキミ、この付録でほしくなったでしょ？　サクセスの選手欄が全部うまってしまったキミ、2本めはいかが？　ということで、この付録の感想を書いて左のあて先に5月1日までに応募せよ。



⬅当選者の発表は7月号。お楽しみに。

パワプロ道　↘ここで重要なのが投手のスタミナと回復度。1チーム最低18戦するので、能力が高くても回復×の選手なんかは登板のチャンスが少ないです。先発陣はスタミナと回復○が必修です。



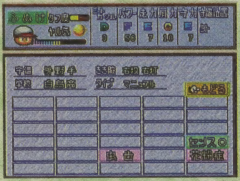
ひと目でわかる　3年間の育成スケジュール

学年順イベントカレンダー

年表つきで、サクセスの３年間がひと目でわかる。しかもポイント攻略つきだ！

A スゴイ選手をめざすなら初期能力にも気をくばれ!!

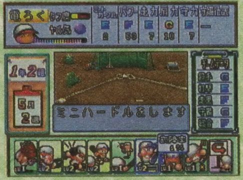
やはり、いい選手を育てるには、スタート時の能力が高いほうがいい。ただし、初期能力の高い選手は回復×やセンス×など、変な特殊能力がついていることが多い。病気くらいなら気にしなくてもいいけどね。



⬆野手だと、このくらいが最低ラインだろうか。

B 練習はヤル気を上げてから

同じ練習をしてもヤル気の高さで能力の上がり方が格段に違う。ヤル気の変わるイベントに注意して常にヤル気を最高に保とう。



⬆ヤル気が低いと、もらえる経験点が大きくダウンしてしまう。

C スカウト&猪狩イベントに命をかけろ

サクセスの最終目的は、あくまでもドラフトで指名されることだ。そのためには、スカウト評価を上げなくてはならない。ということで、練習を見にやってくるスカウトは超重要なのだ。そして、そのきっかけ＆評価を上げてくれる、猪狩との対決も重要となってくるぞ。できるだけ早めに勝負に勝ちたい。



⬆対決イベントの発生はランダム。チャンスは確実にモノに。

D 序盤はひたすらレギュラー入りをめざせ

レギュラー入りに一番大切なのがキャプテン評価。実はキャプテン評価が高ければ、実力がなくてもレギュラー入りできてしまうのだ。そこでゲームスタート時からほかの練習をせずにひたすら雑用をやり続け、キャプテン評価を上げよう。これをやればパワフル高校の場合、夏の大会ですぐにレギュラーになれる。試合に出られれば、地道に練習を重ねるより多い経験点が入ってくるので、結局はおトクなのだ。また一度も休まず雑用を続ければ６月１週でスカウトに練習を見てもらえる特典もつくぞ。ここでがんばってスカウト評価を上げよう。

サクセス攻略年表

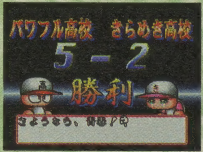
1年生

月	週	イベント
4	1	入学 A
4	4	猪狩登場・ヤル気アップ B
5	1	教頭に会う・ヤル気アップ／ダウン
6	1	スカウト登場 C
6	4	スカウト登場
7	1	ベンチ入りメンバー発表 D
7	2	E　地区予選／合宿（〜8月3週）
7	4	甲子園に出発
8	2〜3	甲子園大会
8	4	谷田引退・鮫島キャプテンに
9	3	スカウト登場
9	4	ベンチ入りメンバー発表
10	1	F　秋季大会

パワプロ道　今回はどうどうリーグ戦形式をとる電撃パワプロですが、これはなるべくそのチームの真の実力を見るという配慮から。運だけでしょぼいチームが勝ち進むと、一生懸命チームを↗

E 試合に勝つことこそがスーパー選手の第一歩

なにはなくとも試合に勝つ。これがいい選手を作る最低条件だ。試合に勝てば、経験点ももらえるし、監督、スカウトの評価も上がるしで、一石二鳥。しかも、甲子園に出れば、もらえる経験点もさらに増える。とはいっても、序盤は運の要素が強いんだけどね。



←試合に勝てばいいことだらけです。

G チームメイトの評価は上げておくべし

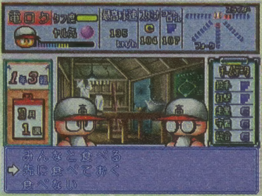
ついついおざなりになりがちのチームメイト評価。でも高いと、いろいろなマイナスイベントを回避してくれるのだ。やっぱ友情って感じ？



⬆チームメイト評価が高いと、彼女のいない誕生日もこのとおり。

F 極亜商業のお弁当はいつ食べるべき？

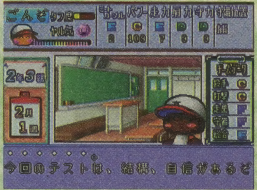
１年のときに食べて調子が悪くなっていると、２年では回避可能に。どちらにしろ１回は食べておかないとイケナイ。できれば、優勝の可能性が高い２年を回避したい。



⬆１年は優勝の可能性が低いので２年のために食べておけばグーか。

H 試験前は必ず体力回復を

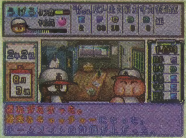
２月にある学力試験の点数は主人公の学力も大切だけど、重要なのがヤル気と体力。試験当日にこの２つが高ければ追試にはならない。



⬆勉強していても、ヤル気と体力が低ければ点数は低いぞ。

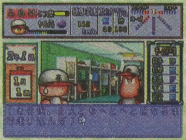
I 松倉＆香本君には相談しまくれ

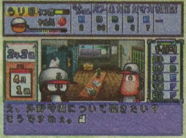
主人公が２年になると、入部してくるこの２人。彼らは性格＆見かけによらず、能力の高い選手なので、相談するとイイことが多い。捕手の場合、香本君に相談すると特殊能力をいくつかつけてくれる。松倉君も内・外野両方守れるようにしてくれたり、投手の特訓をしてくれたりする。



⬆香本君の捕手系能力取得イベントは、けっこう起こりやすいので、必ず相談しよう。もちろん主人公が捕手でないとダメだぞ。

⬇松倉君が外野のときに、相談すると外野の守備ができるようになるイベントが発生。主人公が内野手でないと起きないぞ。





⬆主人公が投手の場合、鮫島が引退して松倉が投手になってから相談すると、投手用の特別練習イベントが発生するのだ。

2年生（4月〜）／月・週ごとのイベント

- 11月3週：谷田ドラフト指名・ヤル気アップ
- 12月4週：クリスマス（デート）Ⓖ
- 1月1週：お正月（デート）Ⓖ
- 1月2週：学力試験予告
- 1月3週：スカウト登場
- 2月1週：学力試験 Ⓗ
- 2月2週：バレンタイン
- 2月1〜4週：補習・追試
- 3月2週：甲子園に出発
- 3月3〜4週：センバツ
- 4月1週：松倉・香本君入部 Ⓘ
- 4月4週：猪狩弟に会う・ヤル気ダウン

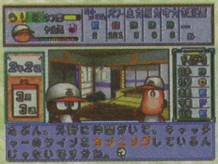
パワプロ道　↘作った人に悪いからね。でもそれで苦労するのが編集部。誰が試合進行するか、合計何試合するかは現在編集部で言ってはいけないことのナンバーワンです。

J イベントの練習は効果的に利用しよう

通常の練習だと、経験点が下がってしまい効率的ではない練習がある。しかし、神社や居残り練習、スカウトに練習を見せるなどのイベントの場合は、どの練習を選んでも経験点が下がることがないし上がる量も多い。これを上手に利用すれば、効率よく選手を育成できる。特に投手の球速アップやコントロールアップの練習は、イベントを利用すると効果絶大だぞ。

K インターネットハイスクールはノーサイン戦法でいこう！

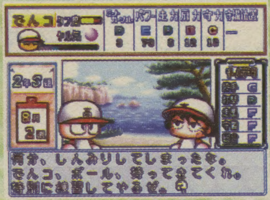
こちらの配球をコンピュータ分析してくるインターネットハイスクール。しかし、対戦前に松倉君と相談しておくとノーサインで投球することができる。そうすれば、配球を読まれることはないぞ。



⬆ノーサインにしただけで、守備力まで落ちるんですよ。いっきょに楽勝の相手ですな。

L 夏合宿はオトクなイベントがいろいろ

夏の地区予選で負けると合宿になる。実はこの合宿にはいろいろと、いい特殊能力がつくイベントがいくつか用意されているぞ。特に鮫島に相談して特殊能力がつくイベントは起こりやすいので、２年の夏は甲子園に行かないことをオススメする。また、監督の特訓も体力とタフ度さえ高ければ、確実に能力がつくので押さえておきたい。



⬆鮫島の特訓イベントは、キャプテン評価が高いと起こりやすい。ここに来るまでに、できるだけ評価を上げておくように。

⬇監督のイベントは、ランダムで起きるので少々やっかい。だから合宿前にはタフ度と体力を上げていつ起こってもいいように準備しよう。



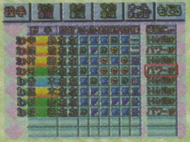
M キャプテンにはなりたいけど……

レギュラーになったら、次はキャプテンをめざそう。なんせ、キャプテンになれば、試合に勝ったときにもらえる経験点も増えるし、チーム練習指導でチーム強化もできてオトク。ちなみに、6月1週の松倉＆香本君のウワサ話で矢部君の名前が出てきたらかなりピンチ。



⬆ポイントはこの２人の廊下での会話。この時点で主人公の名前が出てこないようなら、死ぬほどチーム評価を上げないとなれない。

⬇キャプテンになると、チームメイトの能力の成長がそうでないときよりもよい。これで、甲子園優勝を狙えるチーム作りができる。





⬆レギュラーでなくてもキャプテンにはなれる。秋の試合では自動的にレギュラーに。ただし、監督評価が低すぎるとダメ。

2年生

時期	イベント
6月1週	松倉・香本次期キャプテン予想
6月4週	スカウト登場 J
7月1週	ベンチ入りメンバー発表
7月2週～8月3週	地区予選・合宿
7月4週	甲子園に出発
8月2週～3週	甲子園大会 K L
8月4週	鮫島引退・新キャプテン選び M
9月3週	スカウト登場
9月4週	ベンチ入りメンバー発表
10月1週～3週	秋季大会
11月3週	鮫島ドラフト落ち N O
12月4週	クリスマス(デート)

パワプロ道 リーグ戦形式といえば、怖いのはケガです。いい選手でもケガをすれば試合に出られません。これは勘ですが、選手にはケガをしやすい人とそうでない人がいるみたいです。リーグ↗

N 固定イベントを覚えて効率的にヤル気、体力を保て

一度ヤル気や体力が減ったら、上げるのはめんどくさいよね（彼女がいない場合は特に）。そこで、クリスマスや、お正月、谷田のドラフトなどの固定イベントを利用すれば少しは楽になるハズ。



⬆イベントの時期を覚えておいて、ムダにヤル気を上げる努力をしないようにしよう。

O スーパー選手でも人間関係は大切にね

11月３週で起こる鮫島のドラフト落ち。このイベントが起きると主人公は、弱気になってしまうが、このとき鮫島の評価が高いと弱気がつかないのだ。ほかにも監督の帽子を探すイベントでも、評価が高ければ笑ってごまかせるし、父親とよく話していれば、犬を飼えたりといいことばかりだ。どんな人の評価でもムダなものはないぞ。

P 天才、駒坂君に相談してさらに選手をグレードアップ

３年になると入部してくる駒坂君。さすが両親がスポーツ選手だけあって、スゴイ男だ。相談すれば、体当たりやリリース○、広角打法などの特殊能力に始まって、フォーム改造からコンバートなどなど、もうありとあらゆるコトに対応してくれる、コンビニエンスな人。駒坂君が入部してきてくれたら、できるだけ相談するようにしよう。でも、チーム評価が低いと失敗しやすいので注意！



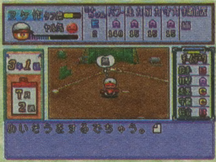
⬅当然のことながら、主人公の能力が高くないと成功しないことが多い。失敗した場合、ガクンと能力が下がるのがちょっと……。



➡失敗時のことをさし引いても、やっぱり彼に相談するのはオイシイ。ときどきイヤミなことを言うのが、ムカツクけどね。

Q 上げたい能力をしぼって最後の練習にはげめ

もう、この時期にきたらほとんどの能力がＡになっているハズ。あとは、上げたい能力をしぼって練習していけばＯＫ。もし、オールＡの場合は経験点でゲットできる特殊能力をとるのも手だ。



⬆各評価が下がりまくりのポジティブシンキングで精神を上げるのはこの時期が最適。

R ラストチャンスをものにしろ!!

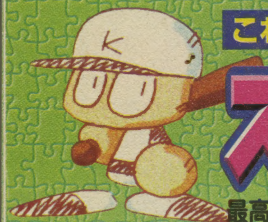
３年の夏の大会が終わった時点で、スカウト評価があるレベルだった場合、影山が最後のテストをしに来てくれる。ここで、いい点を取ればドラフトに引っかかるので気を引きしめて行こう。



⬆ここで練習は選べない。打撃・投球練習のみだ。もう、ここはキミのウデ次第。

3年生

月	週	イベント
1	1 2 3 4	学力試験予告、お正月(デート)
2	1 2 3 4	バレンタイン、学力試験
3	1 2 3 4	甲子園に出発、センバツ
2〜3		補習・追試
4	1 2 3 4	駒坂君入部 P
5	1 2 3 4	Q
6	1 2 3 4	
7	1 2 3 4	スカウト登場、ベンチ入りメンバー発表、猪狩弟交通事故、甲子園に出発、地区予選
8	1 2 3 4	甲子園大会、R
10	3 4	
11	1 2 3 4	ドラフト会議



これだけでイチローも松井もキミのもの

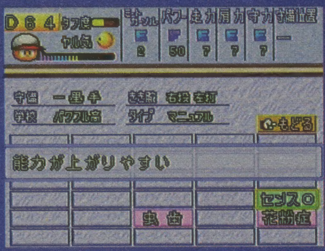
スーパー野手育成講座

最高の野手を育てるためには、一定の方法論に基づく必要がある。

オールA野手を育てるための最高の練習カリキュラム

STEP 1 最高の選手が育つ素材を選ぶ

いい選手を育てるには、やはり素材が重要。初期能力がなるべくよい選手ばかり選んで育てるようなこだわりを持とう。センス×の選手は能力が高めでも特殊能力を取るのに必要な経験点が1割増しになることを考えるとあとでソン。イベントで治せるとはいえ、手間がかかるので即リセット。初期能力が低くて病気持ちでも、センス◯の選手を育てよう。能力のなかではなにかと使うところが多い技術の経験点を節約できる、守備が高い選手がオススメ。盗塁や内野安打を持つ選手が作りたいなら走力Cはほしい。逆に肩力の高い選手はあまり重要ではない。

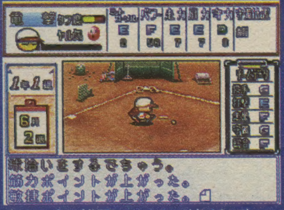


⬆初期能力には何種類かのパターンがある。自分の育て方で過去にどのデータの選手を使って、どこが成功・失敗したかを覚えておこう。

STEP 2 キャプテン評価を上げる

●練習メニュー／雑用
●練習期間／レギュラー獲得まで

入部当初はとにかく雑用だけくり返して、キャプテン評価を上げるためのゴマスリに徹しよう。体力やタフ度が低くても雑用ならば、ケガをすることはない。一度も休まず夏の予選のレギュラー発表まで雑用を続けるのだ。サボりぐせやしゃくを持った選手は練習ができないことがあるので、即リセット。レギュラーになったら、すぐにストレッチかランニングでタフ度を上げよう。雑用をくり返しておいてナイスなのは、監督やチームメイト評価も上がること。マイナスイベントで困ることも少なくなるし、2年ではキャプテンにもなりやすい。まさにゴマスリは一石二鳥の攻略法といえる。

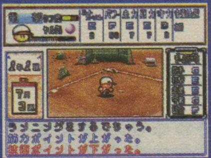


⬆ひたすら雑用。いつまで続ければいいかはP.19の評価データで確認。

STEP 3 タフ度を上げる

●練習メニュー／ランニング・ストレッチ
●練習期間／タフ度が80%以上になるまで

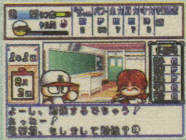
レギュラーを獲得したらいよいよ本格的な練習開始。が､その前にケガ防止のためにタフ度を上げておこう。最初の大会が終わるまでにタフ度80%以上､ヤル気も最高にしておこう。



⬆まずはタフ度が基礎。

疑問 体力回復の上手なやり方は?

体力回復には彼女が一番だけど、いないときはマネージャーに相談するかストレッチ、勉強での回復がいい。マネージャーはヤル気、ストレッチはタフ度、勉強は安定した回復プラス&学力アップが見こめる。状況に応じてうまく使い分けよう。



⬆ヤル気が最大のときは勉強で回復するのが確実。

パワプロ道 いい選手を育てようと夢中になると、どんな迷信にもすがりたくなるのが人というもの。なかでもダイジョーブ博士にはいろいろなウワサが流れました。ボタン連打で成功率アップ、↗

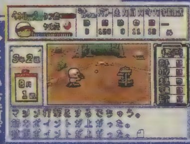
STEP 4 技術の経験点を上げる

●練習メニュー／トスバッティング・マシン打撃
●練習期間／最後まで

タフ度を上げたらあとはひたすらトスバッティングかマシン打撃で練習。最初の大会後の校長のプレゼントで、あらかじめ素振りからこの練習にパワーアップしておこう。パワーは試合に勝っていけばほっといてもAになるけど、守備力や特殊能力に必要な技術の経験点はなかなか上がらない。早い時期から上げていこう。



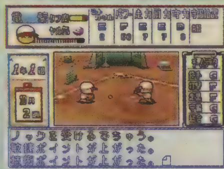
⬅評価が上がっていないとダメなので注意。



➡ほしい技術ポイントが効率よくかせげるぞ

疑問 どうしてノックじゃだめなの？

たしかにノック系の練習のほうが技術の経験点はたくさん上がるけど、体力が倍以上も減るし、ケガの確率もかなり高いので、けっきょく使えないのです。



⬅手に入る経験点は文句ないんだけど……。

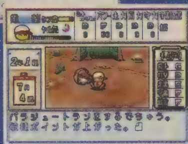
STEP 5 敏捷の経験点を上げる

●練習メニュー／スプリント・ハードル・Pラン
●練習期間／走力Bになるまで

ダッシュ系の練習は体力がかなり減るので、彼女ができてから走力アップにとりかかろう。故障率は相当高いので、タフ度が高く故障率がたとえ1％でも、体力が少ないときには休んだほうがいい。走力はBまで上げればあとは試合に勝ってもらえるポイントでAにすることができる。内野安打や盗塁◯をつけたい場合は早めに練習開始。



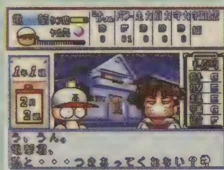
⬅彼女とのデートで一気に体力回復ができる。



➡練習がPランなら上がりも大きい。

疑問 野手向きの彼女は？

誕生日プレゼントで特殊能力がつく豪田、花咲がいい。でも誰が彼女でもデートすれば一気に体力を回復できるので、〝来る者は拒まず〟ってことでとりあえずつきあっておきましょう。



⬅豪田さんもドット絵の集合だと思えば……。

オールA＋特殊能力3つぐらいの野手



注意 甲子園での優勝は絶対条件

甲子園に出場はもちろん、キャプテンになってからの2回の大会は絶対に優勝したい。一気に各経験点が30以上も上がることもあり、能力アップのビッグチャンスなのだ。

注意 能力はイベントでつけるのがよい

イベントを有効に活用して能力をつけていこう。彼女のプレゼントや相談などでタダでもらえるお得な能力も多い。くわしいことはイベント攻略のページをよく見て研究しよう。

注意 能力ポイントの分け方

オールAの選手でも守備位置や打順によって以下のような能力をつけたい。場合によっては、オールAを狙うよりも、特殊能力入手にポイントをさいたほうが有効なのだ。

●キャッチャー　キャッチャー◎、ブロック、送球◯
●外野・ショート　送球◯
●1番　内野安打、盗塁◯、ヘッドスライディング
●2番　流し打ち、バント◯
●3番・5番　アベレージヒッター、広角打法
●4番　パワーヒッター、チャンス◯、体当たり
●代打の切り札　チャンス、逆境、サヨナラ男

パワプロ道
↘奇数週は必ず成功、などなど。いい大人が信じるものじゃないけど、失敗が続くとねぇ。
ちなみに最新のデマは「サインしない」と成功しやすい。こりてないです……。



これだけで野茂も伊良部もキミのもの!!

スーパー投手育成講座

最高の投手を育てるには才能・学校・効率的練習のすべてが大切。

スタミナAコントロールA変化球3種類以上の選手を作るためには!?

STEP 1 いい投手を作るための初期能力とは!?

スーパー投手を育てるには球速が130km台後半、変化球1段階は持っている選手がほしい。変化球を持っている選手は回復×やランナー×、その他の病気を持っていることが多いが、サクセスでは変化球ひとつの差があとで大きく響いてくるので、ここは多少の病気はイベントで治すことにして、育てるのがいい。スタミナとコントロールについてはコントロールが高い選手が有利。スタミナは試合である程度まで上がっていくし、練習でも上げやすい。コントロールは遠投や変化球練習で下がりやすいので、もともと高い選手がほしい。初期段階で少なくてもE、Dあればいうことなし。



⬆これが超低確率で出現するスーパー投手。こんな選手ならいうことなし。

STEP 2 キャプテン評価を上げ、変化球を覚える

●練習メニュー／雑用・変化球
●練習期間／レギュラー獲得まで



➡遅くても1年の秋には確実にレギュラーになれなかったらリセット。

序盤は野手と同じく、レギュラーになるためにキャプテン評価を上げるための雑用の練習を続けよう（これだとほかの評価も上がって一石二鳥）。そして、雑用だけ続ければ夏の大会にはレギュラーに選ばれるので、レギュラーになったらすぐに試合用の変化球を覚えよう。覚える球種は、COMの苦手なシュートやスライダーといった、ヨコの変化球がベスト。秋季大会にはあかつき高校に勝ってセンバツ大会の出場権をゲットしておきたい。

STEP 3 変化球・コントロールを上げる

●練習メニュー／投げ込み・変化球
●練習期間／コントロールB、変化球がほしいだけつくまで

サクセスの試合はスタミナが減りにくいので、ここはコントロールから上げていこう。もちろん、変化球を上げるのも忘れずにね。このとき、球速があまり下がらないように注意。



⬆失投は怖いからね。

疑問 有名選手の名前ワザ

『4』では野茂や王など特殊なフォームを持った選手の名前を入力してサクセスを始めると、その選手と同じフォームを持った選手が出現しやすいというウラワザがあった。自分のチームにも特殊なフォームの選手がいるとうれしいのですが……。



⬆はたして『5』では『4』と同じウラワザができるか。

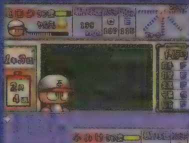
パワプロ道

編集部で聞かれるダイジョーブ博士のウワサといえば、サクセスの登録選手が少ないと成功率が高いというもの。これは連続失敗を続けるパワプロ担当陣が「前は成功したのに」↗

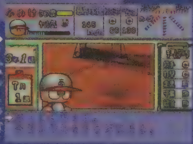
STEP 4 イベントで効率よく育成

●練習メニュー／イベント練習
●練習期間／最後まで

投手の場合、球速を上げる練習をしたときは、コントロールが下がり、コントロールを上げる練習をしたときは、球速が下がるというムダなことが起きやすい。そこで、練習系のイベントが起きたらそのどちらかを重点的に練習するようにしよう。イベントでは能力が下がることがないので、効率的な練習が可能だ。



⬅一番起こりやすいのがこの神社イベントかな



➡イベントでガシガシ、能力を上げていこう。

疑問 キャプテンになるのはホントにオトク？

投手の場合、ランナーが出たらプレイヤーが操作。これだと投球に自信があれば、7回から全員操作するより、優勝しやすいのでは？　と思うのだが。



⬅キャプテンのほうが、能力アップも大きいしね。

STEP 5 特殊能力をつける

●練習メニュー／相談
●練習期間／最後まで

各能力を上げつつも、駒坂君が入部したら、相談コマンドを実行して特殊能力をつけておこう。自分で狙ってつけられるような特殊能力は確実につけておきたい。合宿中はタフ度、体力を上げておいたり、鮫島に相談したりといった努力をしよう。そしてあとは、ちゃんと試合に勝ち、練習レベルを上げて、甲子園で優勝すればOK。



⬅ついでにフォームも改造してもらっても可



➡合宿の鮫島イベントも狙って起こさせる。

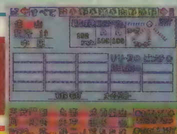
疑問 投手にとってベストな彼女とは!?

誕生日プレゼントを考えた場合、豪田や花咲は打者に有利なものをくれる。だったら、変化レベルを上げてくれる金井、リリースをくれる緑川のほうがいい。



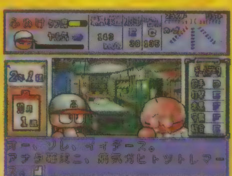
⬅投手は緑川や金井のほうがいいのだろうか？

スタミナ コントロール A＋ 変化球3種類 球速150km/h以上 の投手



注意 ダイジョーブ博士はいらない？

投手の場合、能力アップの手術に成功しても、球速5km/h、コントロール10、変化球2種類1段階程度しか上げてくれないので、それほどうれしくはない。反対に、失敗したときのダメージが大きいので、能力アップはさけておいたほうが無難。オススメは健康になる治療。1回めは失敗なしで爆弾をとってくれるぞ。爆弾を持っていないときはついていかないのが賢明。



⬅確実に爆弾をとってくれるのはウレシイかぎり。

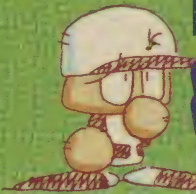
注意 変化球練習は体調を気にせよ

ほかの練習もそうだけど、変化球を練習するときはヤル気を絶好調にしよう。そうすれば、変化球がアップする確率が高くなるのだ。また、ケガしやすいのでタフ度も上げておくこと。

注意 球速の上げ方に気をくばろう

球速は上がったあとに、もう一度練習をして「気がした」と出してから、変化球やコントロールの練習をしよう。上がったあとすぐにそれらの練習をすると球速が下がってしまうのだ。

パワプロ道　↘と流したデマと思われる。連続失敗といえば編集・本多の17連続（更新中）が、現在最高。これはもう先祖の霊がたたっているとしか思えませんな。おはらいでもしたら？



これでキミもラブマスター！

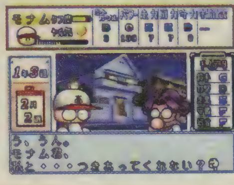
彼女攻略ファイル

サクセスには欠かせない女の子たちのデータを完ペキにフォローしたぞ。

ラブラブな彼女をゲットする方法は？

●女の子からの告白パターン

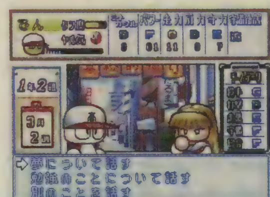
バレンタイン、ラブレターでの告白イベントは両方とも、女の子の好感度が高くないと起きにくい。好感度はイベントで会っていれば上がっていくぞ。ただ、思いどおりに会えるワケではないので、そこは運しだい。また、ラブレターイベントは矢部君が教室で教えてくれればもうすぐだ。



←会ったことのない女の子が告白してくることも。

●自分からの告白パターン

居残り練習イベントで、家に帰ることを選択すると起こるイベント。会話形式で進んでいくけど、必勝パターンはないようだ。結局これも、好感度が左右しているみたい。



←うまく話題を選択すると、好感度がアップする？

●違うパターンの女の子もいる



♥花咲 桜♥

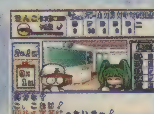
よく花咲に相談をしていると彼女になりやすい。神社で約束イベントが起こったら、相談の回数を増やすといいだろう。オニギリを作ってきてくれたら、彼女にあと一歩。





♥緑川 明美♥

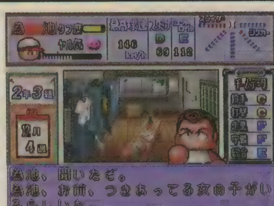
唯一、狙って彼女にできる女の子。甲子園に出場後、しばらくすると出てくる。性格が超ワガママなので、つきあうのは大変。デートするとタフ度が大きく下がる。



悲しい別れはこう起こる

●監督から…

デートしないでフラれる以外にも、彼女と別れてしまうこともある。たとえば、監督に彼女がいることがばれると、彼女と野球のどちらをとるかの選択を迫られるのだ。しかし、どっちを選択しても別れることになるぞ。



↑これが悲しい別れの第一歩。もしかして単に監督のヤキモチが原因？

●猪狩君にっ！

また、彼女の好感度が低いと、猪狩兄に彼女をとられてしまうというイベントが発生。彼女の好感度は、主人公の呼び方でわかる。○○くん→呼び捨て→ダーリンの順で好感度が高いので、チェックしておくように。

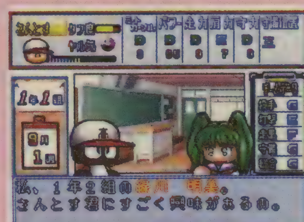


↑ガーン！　よりにもよって猪狩兄に彼女をとられるとは……。

ラブマスターコラム

選手育成時期に応じたベストな彼女作りとは!?

豪田で練習レベルを上げる→３年の春に緑川とつきあってプレゼントをゲット、というのがいい選手を作るための、ベストな彼女作りと思われる。ただし、白鳥学園と投手の場合は練習レベルを上げる重要性は少ないので、豪田以外でもいいかも。まぁ、望んでできるワケじゃないけども……。



←緑川は主人公に彼女がいる場合、甲子園に出場しても出現しない。

パワプロ道　ごく低い確率で登場するといわれるスーパー選手。野手だとスタート時でもオールCの能力を持っている。『4』の時より出現率が下がっているようで、編集部でもまだ３回程度し↗

彼女別 プレゼント・デートスポット 完全攻略

彼女ができたら、次はデートのことを考えないとイケマセン。自分の好きな場所ばっかり行っていては彼女に嫌われてしまうぞ。そこで、ここでは彼女別の好きなデートスポット、映画のタイトルなんかをバッチリ紹介するぞ。しかも、彼女がくれる誕生日プレゼントまで紹介するなんて、まさにいたれりつくせりな感じ。



←自分の彼女にあわせたつきあいを。

プレゼント

左の1～3の数字は学年を表しているぞ。また、特殊能力に関しては、彼女の好感度が高くないと、つかない場合もあるので注意してね。緑川は好感度が低いともらえないプレゼントもあるぞ。

	花咲桜	金井靖子	天野香織	青木由利	豪田佳代	緑川明美
1	**新発売の野球入門書** これをもらうとヤル気がアップし、センス○がつく。	**スーパー気功ペンシル** このプレゼントをもらうと、学力とヤル気がアップする。	**コスモパワーはちまき** このプレゼントをもらうと、タフ度とヤル気がアップする。	**パワリン** ヤル気とパワー、投手ならば球速がアップする。	**有名メジャーリーガーのグローブ** これをもらうと、ヤル気と守備力（1）がアップする。	**明美の写真** このプレゼントをもらうと、ヤル気がアップする。
2	**新発売のリストバンド** ヤル気と肩力（1）がアップし、送球○がつく（肩力10以上の場合）。	**スーパー忍法ペンシル** このプレゼントをもらうと、学力とヤル気がアップする。	**ゴールデンごふ（18金）** もらっていると、つきあっている間交通事故を1回防いでくれる。	**パワリンスーパー** ヤル気とパワー、投手ならば球速がアップする。	**有名メジャーリーガーのバット** ヤル気、ミート（1）、パワー（10）がアップする。	**？？？** ある条件でもらえるステキなプレゼント。リリース○などがつく。
3	**新発売のスパイク** ヤル気と走力（1）がアップし、盗塁○がつく（走力12以上の場合）。	**スーパー忍法頭脳講座の本** 技術、精神、ヤル気がアップし、変化球が1種類、1段階アップ。	**ムーンペンダント** ヤル気がアップして、故障しにくいがつく。	**パワリンゴールド** ヤル気とパワーにくわえて、筋力がアップする。	**有名メジャーリーガーの直筆サイン** ヘッドスライディング、体当たりがつく。	**真・野球超人伝の原本** ヤル気アップ、センス○、チャンス○、逆境○、広角打法がつく。

デートスポット

デートは2回続けて同じ場所へ行くと、いい印象が与えられないので気をつけること。ちなみに、○…いい印象、△…まあまあの印象、×…悪い印象、※…場合によって変化する、を表しているぞ。

場所	花咲	金井	天野	青木	豪田	緑川
ショッピング	○	○	×	○	○	○
ゲーセン	×	×	○	○	○	○
公園	○	○	○	○	○	×
バッティングセンター	※	○	○	○	○	×
野球観戦	○	△	△	△	○	×
サッカー観戦	○	△	○	△	×	×
ラグビー観戦	○	×	△	△	×	×
バレーボール観戦	○	○	△	△	×	×
海	○	○	○	○	※	○

●デートに関しての注意

公園は4月の1、2週は桜が咲いていて、花粉症になりやすい。また、11月～2月は寒がって彼女の好感度が下がってしまうので厳禁だ。花咲とバッティングセンターに行った場合3本以上打たないとダメ（ほかの人は2本）。

スポーツ観戦の内容と時期は以下のとおり。●4月～9月：野球●10月～12月：サッカー●1月：ラグビー●2～3月：バレーボール。

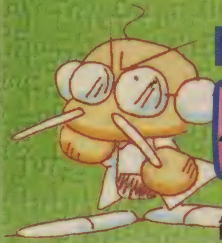
映画

時期によって上映内容（タイトル）が変わる映画。しかも、映画によって女の子に好き嫌いがあるので注意。ちなみに、1年の12月以前は6～8月が「ジョンソンさん」、9月～11月が「愛がひとすじなわ」。

	時期	タイトル	花咲	金井	天野	青木	豪田	緑川
1年	12月～2月	南極原人	？	×	△	？	×	？
2年	3月	ジェーン二等兵	×	○	△	？	△	？
	4月～5月	ラジコン大使	×	△	○	×	○	△
	6月～8月	ぷっぷとぽつるん	×	×	○	○	○	×
	9月～11月	明日は死なない	○	○	△	×	△	△
	12月～2月	ポチョムキン	×	△	○	×	○	△
	3月	ラジコン大使	×	△	○	×	○	△
3年	4月～5月	まどろっこしい愛	○	○	△	△	○	×
	6月～7月	ボクモソ	○	×	○	○	△	×

パワプロ道

↘か確認されていない。でも世の中には運のいい人がいるもので、プレビューでおなじみのシルキーまりなは遊びでやった、最初のプレイでこのスーパー選手を引きました。いやはや。



コレでキミもスーパー選手が育成できる!?

特殊能力完全ガイド

能力が高くても特殊能力がないとただの人。この表でキミもスゴイ選手を育成だ。

野手編

ムード以外は『4』からおなじみのものばかり。うまくイベントをこなして、特殊能力をつけろ。

特殊能力名	効果	獲得イベント
アベレージヒッター	ミートカーソルがB以上でつけることができる。ヒットが出やすくなる能力	●経験点をためて能力アップ画面でつける
パワーヒッター	パワーを120以上持っているとつけられる。ホームランが出やすくなる	●経験点をためて能力アップ画面でつける
広角打法	流し打ちでもパワーが落ちなくなる	●緑川のプレゼント（真・野球超人伝）●駒坂君に相談
流し打ち	流し打ちがフェアになりやすくなる	●駒坂君に相談
対左投手○	相手のピッチャーが左投手だと打力がアップする	●経験点をためて能力アップ画面でつける
チャンス○×	○…得点チャンスに打力がアップする ×…得点チャンスに打力がダウンする	●経験点をためて能力アップ画面でつける●神社で外藤君との対決●緑川のプレゼント（真・野球超人伝）
逆境○	負けていると打力がアップする	●神社で外藤君との対決●緑川のプレゼント（真・野球超人伝）
サヨナラ男	サヨナラ本塁打を打ちやすくなる	●監督に彼女と別れさせられる
内野安打	打ったあとのスタートが速くなる	●経験点をためて能力アップ画面でつける
ヘッドスライディング	アウト、セーフがきわどいとき1塁にすべりこむ	●経験点をためて能力アップ画面でつける●豪田のプレゼント（メジャーリーガーのサイン）
体当たり	クロスプレイのとき、体当たりして捕手をはねとばす	●デートでラグビー観戦に行く●豪田のプレゼント（メジャーリーガーのサイン）●香本君と相談●その他
盗塁○×	○…盗塁のときのスタートが速い ×…盗塁のときのスタートが遅い	●花咲のプレゼント（新発売のスパイク）●経験点をためて能力アップ画面でつける
送球○	送球があまりそれなくなる	●合宿で鮫島に相談●花咲のプレゼント（新発売のリストバンド）●経験点をためて能力アップ画面でつける
キャッチャー○◎	○…投手の能力をうまく引き出すことができる ◎…投手の能力を最大限に引き出すことができる	●駒坂君に相談●香本君に相談●経験点をためて能力アップ画面でつける
ブロック○	すべりこんでくるランナーをブロックしてはねとばす	●デートでバレーボール観戦に行く●駒坂君に相談●香本君に相談●経験点をためて能力アップ画面でつける
威圧感	相手投手のスタミナの減りが倍になる	●？？？？？？
バント○	バントがうまく転がりやすい	●経験点をためて能力アップ画面でつける
ムラッ気	いいときと悪いときの差がはげしくなる	●冬野君に相談
ムード○×	○…チームの打力がアップ。何人いても1人ぶん ×…ベンチにいるだけでチームの打力がダウン	●合宿での一発芸●冬野君に相談

才能コラム

最初からついている特殊能力について

スタート時にセンス○がついている選手は能力が低いが、全能力を1割引で取れることを考えればいい素材。投手で回復×やピンチ×でも最初から変化球を持っており、早めにイベントなどで治療できれば、結局はおトク。



←センス○なら全ての能力持ちもOK



←センス××もイベントで消せるが…

パワプロ道

運といえばライターのヒロポン後藤。ほとんど誰も見たことのない加藤先生とあの高校のイベントを何度も引き当てている。でも彼の場合は、それで運を使い果たして、いい選手↗

投手編

シリーズの伝統か野手より少ない投手の能力。このなかでは短気が、スグにつくので注意。

特殊能力名	効果	獲得イベント
回復○×	○…登板間隔が短くなる ×…登板間隔が長くなる	●合宿での監督の特訓を最後まで残る●冬野君に相談
寸前×	勝利を目前にすると能力が落ちる	●？？？？？
ランナー×	ランナーがいると能力が落ちる	●冬野君に相談
リリース○	変化球と速球でモーションが同じ	●駒坂君に相談●緑川のプレゼント（？？？）（真・野球超人伝）
ピンチ○×	○…ピンチになったら動揺しにくい ×…ピンチなったら動揺しやすくなる	●×：冬野君に相談 ●○：外藤君と神社での対決で勝つ
一発病	失投したとき２分の１の確率で真ん中に投げる（通常は４分の１）	●入院中に加藤先生に注射を打たれる●猪狩兄との対決 ●合宿での一発芸
しりあがり	じょじょに能力が上がっていく	●駒坂君に相談●冬野君に相談
勝ち運・負け運	勝…登板すると勝ちを呼びこむ 負…登板すると負けやすい	●合宿で矢部君とトランプ●お正月のおみくじ
打球反応○	ピッチャー返しを素早く処理できる	●駒坂君に相談●外藤君と神社での勝負●ゲームセンターに行く（デート・猪狩弟）●彼女と自宅でデート
短気	状況が悪化すると怒ってコントロールが乱れる	●試合に出場できない●クリスマスに彼女がいない●合宿で矢部君とトランプ●その他
バント○	バントがうまく転がりやすい	●経験点をためて能力アップ画面でつける
ムラッ気	いいときと悪いときの差がはげしくなる	●冬野君に相談
ムード○×	○…チームの打力がアップ。何人いても１人ぶん ×…ベンチにいるだけでチームの打力がダウン	●合宿での一発芸●冬野君に相談

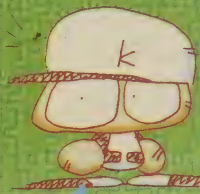
バッドステータス編

やっかいなバッドステータスも治療法を知っていれば怖くないぞ。

特殊能力名	効果	獲得イベント	治療法
センス○×	特殊能力を取るのに必要な経験点が１割減／増	●○：緑川のプレゼント（真・野球超人伝） ●×：冬野君に相談	●昼休みで誰もいない部室に行く●緑川のプレゼント（真・野球超人伝）
ケガしやすい・しにくい	練習でケガがしにくくなる。しやすくなる	●しにくい：合宿監督の特訓 ●しやすい：博士の手術失敗	●合宿での監督の特訓を最後まで残る
不眠症	夜眠れずに体力・ヤル気がダウン	●猪狩兄弟との対決●試験で赤点●その他	●病院●彼女と公園でデート
虫歯	練習しても筋力が上がらない	●バレンタインのチョコを食べる ●デートでケーキ屋に行く	●病院
しゃく	胃が痛くて、練習ができないことがある	●試験で赤点●その他	●病院
花粉症	春になると、ヤル気がダウンしてしまう	●４月に公園でデート	●病院
サボりぐせ	練習を、サボってしまうことがある	●監督の帽子探し●矢部君に相談	●父親に相談●花咲に相談●松倉に相談●監督に相談
弱気	自信がなくなり、ヤル気がダウンしてしまう	●猪狩兄弟との対決●鮫島ドラフトに指名されず●レギュラーになれず試合を見る●お正月大凶を引く	●父親に相談●香本に相談●神社で大吉●猪狩との勝負●バッティングセンターに行く（デート・猪狩弟）●その他
恋の病	彼女のコトしか考えられなくなってしまう	●彼女と何回もデートしている ●クリスマスでデート	●父親に相談●監督に相談●松倉に相談
爪が割れる	爪が痛くて練習ができないことがある	●練習イベント●父親のトレーニングマシン	●病院

パワプロ道

↘ができないばかりか、実生活でもたいへんなメにあっているらしい。まあ、運だけでは世の中渡っていけないというういい例でしょうか。



効果的な育成はデータ活用から

育成㊙データファイル

育成にはデータが不可欠。ここでは目も頭も疲れる役立ちデータをまとめてみた。

効率的な練習でムダのない能力アップをめざせ

練習別能力アップデータ

大切なのはとにかく下がる経験点が少ないように練習すること。上がる経験点よりも、この表では何がどれくらい下がるのかをチェックしておこう。

●野手

	LV1								LV2								LV3							
	雑用	ランニング	腕立て伏せ	素振り	ノック	スプリント	ストレッチ	ポジティブ	球みがき	タイヤ引き	ダンベル	トスBT	近ノック	ハードル	Mボール	イメトレ	球拾い	鉄ゲタ	ウェイトT	マシン打撃	実戦守備	Pラン	PNF	めいそう
筋力	—	1	15	4	—	—	—	—	—	2	18	5	—	—	—	—	1	3	20	6	—	—	—	—
敏捷	—	—	-5	—	6	12	—	—	—	—	-5	—	8	15	—	—	1	—	-5	—	6	15	—	—
技術	—	-5	-5	4	6	—	1	—	—	-5	-2	5	12	—	1	—	—	-5	—	6	10	—	1	—
精神	1	—	—	—	—	—	—	6	2	—	—	—	—	—	—	8	1	—	—	—	5	—	—	10
タフ度	—	○	○	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—	○	○	○	—	—	—	○	—
体力	-1	-3	-2	-2	-4	-3	2	2	-1	-4	-2	-2	-4	-4	2	2	-1	-3	-2	-2	-3	-4	2	2
監督	○	○	—	—	○	—	—	×	○	○	—	—	○	—	—	×	○	○	—	—	○	—	—	×
キャプテン	○	○	○	○	○	○	—	×	○	○	○	○	○	○	—	×	○	○	○	○	○	○	—	×
チームメイト	○	—	—	—	○	—	—	×	○	—	—	—	○	—	—	×	○	—	—	—	○	—	—	×

●投手

	LV1								LV2								LV3							
	雑用	ランニング	遠投	投げ込み	ノック	変化球	ストレッチ	ポジティブ	球みがき	タイヤ引き	シャドウP	的当て	近ノック	変化球	Mボール	イメトレ	球拾い	鉄ゲタ	チューブ	コース投込	実戦守備	変化球	PNF	めいそう
球速	—	—	○	×	—	×	—	—	—	—	○	×	—	×	—	—	—	—	○	×	—	×	—	—
スタミナ	—	8	—	—	—	—	2	—	—	9	—	—	—	—	3	—	—	10	—	—	—	—	4	—
コントロール	—	—	×	2	—	—	—	—	—	—	×	3	—	—	—	—	—	—	×	4	—	—	—	—
筋力	—	1	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—	1	3	—	—	—	—	—	—
敏捷	—	—	—	—	6	—	—	—	—	—	—	—	8	—	—	—	1	—	—	—	6	—	—	—
技術	—	-5	—	—	6	—	1	—	—	-5	—	—	12	—	1	—	—	-5	—	—	10	—	1	—
精神	1	—	—	—	—	—	—	6	2	—	—	—	—	—	—	8	1	—	—	2	5	—	—	10
タフ度	—	○	○	○	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	○	—
体力	-1	-3	-1	-1	-4	-3	2	2	-1	-4	-1	-1	-4	-3	2	2	-1	-3	-1	-1	-3	-3	2	2
監督	○	○	○	○	○	○	—	×	○	○	○	○	○	○	—	×	○	○	○	○	○	○	—	×
キャプテン	○	○	○	○	○	○	—	×	○	○	○	○	○	○	—	×	○	○	○	○	○	○	—	×
チームメイト	○	—	—	—	○	—	—	×	○	—	—	—	○	—	—	×	○	—	—	—	○	—	—	×

練習はヤル気で決まる

練習するにはとにかくヤル気が重要。表の数値はヤル気が普通時（黄色）のものだけど、野手では調子が１段階上がるごとに上がる経験点が１ずつ増えていくし、下がる経験点も１ずつ減っていく。つまりヤル気があれば下がる経験点が少なく、上がる経験点が多いのでとってもお得。投手ではヤル気が高ければ速球や変化球が上がりやすい。練習の前にはデートや相談で必ずヤル気を上げておこう。

表の見方

●野手　数字だけのものは経験点が上がるもの、ーは変化しないもの、マイナスがついているのは下がるものである。○×は上下するが数値が出ないもの。また、タフ度の○は必ず上がるわけではない。

●投手　基本的には野手と同じだが、スピード、コントロールの上下（○×）は必ず起こるとはかぎらない。

パワプロ道　シルキーまりな、ヒロポン後藤と担当ライター以外の者が、楽しんでいる『パワプロ５』。その極めつけは「パワプロ王」として関係者の尊敬を集めるバオウ中里であろう。なに↗

試合に勝つにはまず相手を知ることが重要

ライバル校完全データ

試合に勝つことがいい選手を作ることにつながる。勝つためにはまず相手を知ることから始めよう。冬野君もビックリ！　のライバル校を徹底的に分析だ!!

高校名	投	打	守	走	総		投手データ	アドバイス
赤とんぼ高校	G	G	G	G	G	エース	コE　スE　Sl 2	ストレートに的をしぼって打とう。球速は100〜110km/hしかないので簡単に打てるぞ。この高校にだけは負けたくない。
						控え	コE　スE　Sl 2	
パワフル高校	F	F	F	F	F	エース	コD　スC　Cv 2	かなり弱いチームだけど、味方も同程度に弱い。いくらがんばってホームランを打っても、勝てるかどうかは運しだいだ。
						控え	コD　スC　Cv 2	
白鳥学園	E	E	E	E	E	エース	コC　スB　Cv 3　Fk 2	さすが名門、ピッチャーの変化球がなかなかいい。この時期はキャプテンではないので運がよくないと勝てない。
						控え	コC　スB　Cv 3　Fk 2	
きらめき高校	E	F	E	E	F	エース	コD　スB　Sl 4	1年の夏にだけ出てくる変な高校。名前からして何か秘密があるのかも。チーム自体は弱い。
						控え	コD　スB　Sl 4	
極亜久商業	F	E	F	G	E	エース	コE　スA　Cv 1	ピッチャーはズルいことをやってくるが、4番の外藤君の実力は本物。ホームランが怖いなら敬遠してもいい。
						控え	コE　スA　Cv 1	
山ノ宮高校	F	D	F	E	E	エース	コC　スC　Cv 3	1回戦で当たるのでそれほど強くはない。守備も下手なので、ミートカーソルを広げてバットに当てるだけでヒットになるぞ。
						控え	コC　スC　Cv 3	
大日本高校	E	D	B	D	D	エース	コD　スA　Sl 4	変化球はひとつなので打ちやすいが、守備がなかなかいいので強振でクリーンヒットを狙おう。反面、打線はかなり弱い。
						控え	コD　スA　Sl 4	
そよかぜ学院	F	G	E	D	F	阿畑	コD　スC　ナックル 3	阿畑君のワンマンチーム。ナックルは捨ててストレートを狙おう。阿畑くんさえ交代させれば勝ったも同然だ。
						控え	コB　スD　Sl 2　Cv 2	
あかつき大付属高校（1年め）	D	B	D	D	B	猪狩	コD　スC　Cv 3　Fk 2	猪狩はコントロールが悪く、失投も多いのでまだたいした投手ではない。が、こちらも弱いので勝つのは運しだい。
						控え	コC　スB　Sl 3　Fk 3	
あかつき大付属高校（2年め）	C	B	D	D	B	猪狩	コC　スC　Cv 3　Fk 3	猪狩のスタミナはCなので、球数を多く投げさせて疲れさせれば交代してくれる。猪狩さえ交代すれば勝ったも同然だ。
						控え	コC　スB　Sl 3　Fk 3	
あかつき大付属高校（3年め）	B	B	D	D	B	猪狩	コB　スB　Cv 4　Fk 3	猪狩が必ず絶好調なので打つのはかなり厳しい。特に変化球は狙ってもなかなか打てないので速球に的をしぼろう。
						控え	コC　スB　Sl 3　Fk 3	
流星高校	D	E	C	A	C	エース	コC　スB　Fk 3	足が速いので盗塁をどんどんしてくるけど、ウエストすれば簡単に刺せる。ピッチャーもかなり弱く勝ちやすいチームだ。
						控え	コC　スB　Fk 3	
雪国高校	C	B	C	D	B	エース	コC　スA　Cv 3　Fk 3	打撃力は高いが、守備があまりよくないのでそれほど強くはない。雪国根性で戦ってくるだけのチームだ。
						控え	コC　スA　Cv 3　Fk 3	
インターネットハイスクール	E	E	D	D	C	エース	コB　スC　Sl、Cv、Fk各 2	強振でも確実に当ててくるので、速球主体のピッチングで。クリーンアップでは外野を後ろに下げて守らせてもいい。
						控え	コB　スC　Sl、Cv、Fk各 2	
帝王高校	B	C	A	C	A	エース	コA　スB　Cv、Fk、Sk各 3	守備がいいので得点するのはかなり難しい。風にのせて強振で長打を狙おう。打線もCながら強力でさすがに手強い。
						控え	コA　スB　Cv 3　Fk 3	

※投手データの略称はP.31参照

評価によって発生するイベント&その他いろいろ教えます

人物評価データ

いろんな人たちの評価によってイベントや練習は発生する。そんな重要な要素をここにまとめてみた。ムダな練習や相談をしないためにもしっかりチェック！

監督



レギュラーになるには監督評価は関係ないので、評価を上げるメリットはあまりない。相談してもよいイベントはあまり起こらない。

1. マイナスイベントが起こらない
2. スカウトに練習を見せてくれる

最高「お前は俺の自慢だ。プロ[illegible]を、変えてこ[illegible]」

1. 「まあまあだな。試合で使えるようにはなったな」
2. 「高校野球のレベルじゃない。もっともっと練習だ」

最低「[illegible]を身[illegible]。今のままじゃ[illegible]使えん。」

キャプテン



鮫島キャプテンは相談で特訓してくれるし、マイナスイベントが少ないので便利。ただし、彼女がいるときには相談はやめよう。

1. 合宿の[illegible]で特訓可能に
2. レギュラー獲得

最高「…ふふふ。たいしたやつだ。」

1. 「[illegible]だな。」
2. 「試合で使う…、かもしれんな」

最低「…。[illegible]？）」

スカウト



プロ入りするのに何よりも大切なのがスカウトの評価。練習を見に来たときや試合で活躍すれば一気に評価が上がるぞ。

1. プロ入りできる
2. 練習を見に来てくれる

最高「キミはプロ野球を変える男だ。[illegible]するよ。[illegible]」

1. 「プロになる気がある？ うーん…素質はあると思うんだが。」
2. 「私のことは気にせず練習を続けてくれたまえ。」

最低「[illegible]？ そこ、じゃまだよ。」

チームメイト



仲が悪いと練習ができないし、キャプテンになるためにも評価を上げよう。トスバッティングは必須。

1. キャプテンになれる
2. トスバッティングができる
3. ノック系などの練習ができる

最高「スッゲェいい奴だな。いっしょに[illegible]できてうれしいよ。」

1. 「結構いい奴だな。いっしょにがんばろうぜ！」
2. 「いっしょにがんばろう！」
3. 「まあ、がんばってはいるけど…。」

最低「…。また[illegible]部にいたの？」

パワプロ道　↘せ他誌の仕事でも死ぬほど忙しいはずなのにプレイ回数は編集部ナンバーワン。何かわからないことがあると、担当者でさえ彼に聞きに行く始末なのだ。さすがスーパーバイザー。



これでスーパー選手も思いのまま!?

イベント対応講座

いい選手を育成するにはイベントを知るのが一番。つーことで、大攻略です。

特殊能力に関するイベント

能力値が高くても、特殊能力を持ってないといい選手とはいえないぞ。

夏合宿

●監督のしごき

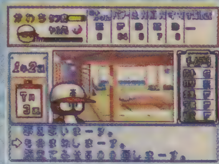
しごきイベントは、100本ノックと海岸での遠泳の2種類あるが、特殊能力がつくのは、遠泳イベントのみ。遠泳は最後まで練習に耐えると、投手だと回復○がついて、野手だとケガしにくいがつくぞ。



⬆練習に耐えるには、タフ度と体力が高くないとダメ。なので合宿前にはタフ度と体力をMAXにまで上げておこう。

●一発芸大会

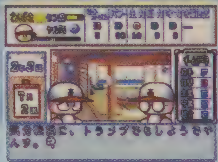
1年では、必ず芸をやらなければならない。ウケればムード○がつくことがあるので成功させたい。2年では矢部君か自分かを選択。失敗するとムード×がつくことがあるので、ムード○を持っているなら矢部君におまかせしよう。



⬆歌より、モノマネのほうが成功率高し？　2年で失敗すると一発病がつくことも。

●矢部君とトランプ

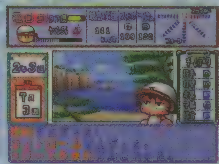
このトランプ勝負に勝つと勝ち運が、負けると負け運がランダムでつく。また、勝負の勝ち負けに関わらず、監督に見つかってしまうと監督評価が下がってしまうので、勝ち運を持っているときはやらないほうがいいかも。



⬆負けたとき、短気もつくことがあるので注意。野手の場合はやらないほうが得か？

●鮫島の特訓

2年の夏合宿のみのイベント。合宿時に鮫島に相談するとランダムで起こる（鮫島の評価が高いと起こりやすい）。このイベントが起これば、必ず送球うまいがつくので、2年の夏は甲子園に行かないほうがオトクか？



⬆投手の場合は、各種能力アップと、リリースうまいがついてさらにオトク。

猪狩兄弟との戦い

●兄との一発勝負

野手の場合はミートカーソルが広く、投手の場合は変化球レベルが高いか、球速が速いと選択肢を間違えても勝てるようだ。ほかの能力も重要だけど。ただし、ランダム要素もあるので、どんなに能力値が高くても負けることもある。また、投手はホームランを打たれると一発病に。



⬆選択肢があっていても打ちそこねることがあるぞ。勝負に負けると、弱気がつくことも。

●弟との勝負

兄と違って、性格のいい弟・進。彼との勝負イベントの場合、3つの選択肢が出る（たまに2択のときもあるけど）。河原での対決での結果は兄と同じだが、ゲームセンターで勝負すると、まれに打球反応○がつく。もちろん、勝負をさける選択（10年早い、きょうはやめる）をすると何もつかない。



⬆勝っても負けても主人公をほめてくれる弟。ほんと、デキたやつです。

極亜久商業

●神社での闇うち

選択肢は出るものの、結果に関してはランダム要素が強い。もちろん選手の能力値も関係しているので、高いと勝つ（成功する）確率は高くなる。成功すると打球反応○（投手）、チャンス○（野手）などがつく。失敗してボールに当たると入院するハメに。



⬆ほとんど運の世界だ。イベントが起こったらハラを決めて選択せよ。

パワプロ道　「○○くんのことが好きな人が〜」と矢部君がいうイベント。彼が「このクラスに」というと彼女候補は青木と金井。昼休みは教室にいよう。また「となりのクラス〜」といった↗

山宮監督

●フォーム改造・コンバート

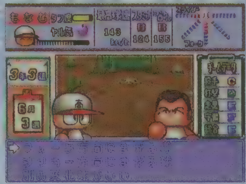
投手のフォーム改造は、失敗してもフォームは必ず変わる（能力はダウン）。野手のコンバートで、捕手になるのは、肩力が高いと起こりやすい。外野になるのは肩と走力が高いと起こりやすく、内野になるのは守備力が高いと起こりやすいようだぞ。基本的には、どちらとも監督評価が高くないと起きにくいのだが。



←コンバートの場合、成功、失敗がないのがウレシイ。

●特殊変化球

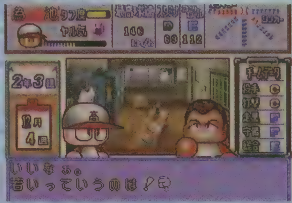
主人公が投手の場合に起こるイベントだ。成功すれば、高速スライダー、ナックルなど、各方向に曲がる特殊な変化球を身につけることができる（当然のことながら、一度に1方向しか覚えられないぞ）。ただし、失敗すると、変化レベルが下がったりするので、よく考えて行うように。このイベントも、フォーム改造などと同じく、監督評価が低いと起こりにくい。



←覚えたい方向の変化球を持ってると成功しやすい？

●彼女と別れさせられる

監督の評価が低い状態で、彼女がいると起こるイベント。2つ選択肢が出るけれど、彼女とは絶対に別れることになるので、このイベントが起きたら彼女のことはあきらめよう。でも、そのかわりにランダムで、サヨナラ男の特殊能力（打者のみ）がつくことがあるぞ（確率は低いけど）。



↑監督評価が高いと別れないですむことも。やっぱり単なるヤキモチ？

駒坂君と相談

●野手の場合

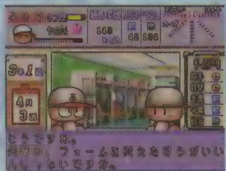
野手の場合、彼に相談すると、体当たり、広角打法、流し打ちなどをつけられるイベントが発生する。ただし、主人公の能力値が高くないと成功しない。また、能力値が高くても、ランダムの要素もあるので失敗することも。失敗すると、能力値が下がる場合もあるので気をつけること。



↑彼はかなりオイシイので、相談しまくるように。

●投手の場合

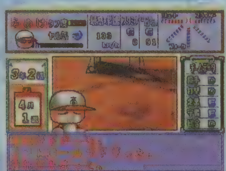
投手の場合は、しりあがり、リリース○、打球反応○などをつけてくれる。選択肢があって、自分で選ぶことができる。これも、失敗すると能力値が下がることがあるので注意したい。成否は、野手の場合と同じく、選手の能力＆ランダムの要素が関係してくる。彼が出てくるのは3年の4月なので、主人公の能力も上がっているはず。



↑ショートのクセに、ピッチャーのことまで知っているなんて。

●フォーム改造

駒坂君に相談すると、投手、野手ともにフォーム改造のイベントが用意されているぞ。これも、もちろん主人公の能力値が低いと成功しにくいぞ。ただし、このフォーム改造イベントに関しては、失敗してもフォーム自体は変わるので、人と違うフォームがほしい人には、うれしいイベントだろう。でも、当然のことながら失敗すると能力値が下がるので、そこは覚悟しておくこと。

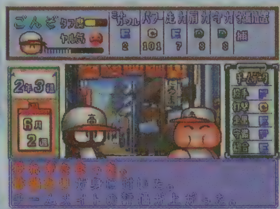


↑失敗時は、投手のほうが能力の下がりが大きいような気がするんだが……。ちょっと不公平。それとも気のせい？

香本君と相談

●食事イベント

主人公が捕手の場合に香本君に相談すると、食事イベントが発生。キャッチャー○、体当たり、ブロックの能力がつくので、必ず相談するように。

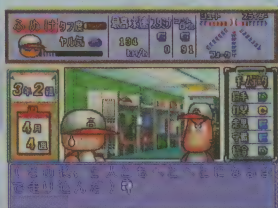


←ピザや焼き肉を食べに行くだけで、能力がつくとは……。

松倉君と相談

●ピッチャー・コンバート

主人公が内野手の場合、外野も守れるようになるイベントが発生。投手の場合は、彼が投手になったら相談。同じ投手どうしということで、特別な練習ができるぞ。



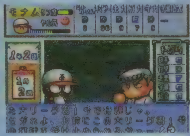
←松倉君がピッチャーになってないときに相談してもダメだぞ。

パワプロ道　↘ら候補は豪田と天野と花咲。昼休みは校内をぶらぶらしよう。女の子には2回以上会ったら告白イベントのチャンス。居残り練習のイベントが起こったら「帰る」を選べ。

父親との特訓

●大リーグ君1号2号

神社で練習していると、ときたまやってくる父親。主人公が野球をやるのを反対しているクセに、大リーグ君○号なんて、特訓の機材を持ってくるイキな親父だ。この大リーグ君○号を成功させるには、ランダム要素の部分もあるが、やはり能力値が高くないと成功は難しいぞ。もちろん、2号のほうが、より能力値が高くないと成功しない。成功すれば、ミートカーソルが大きくなったり、特殊能力がついたりといいことといっぱいなので、ぜひとも成功させたいところ。ちなみに、今のところ3号は確認できていない。

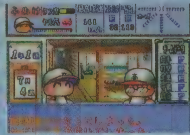


⬆1号を成功させるのは、能力が高ければ難しくない。

白鳥学園マネージャー

●マイナス能力いろいろ

白鳥学園のマネージャーである冬野君は、顔から想像できるように、かなりイヤな男だ。相談すれば体力を回復してくれることも多いけど、回復×、ピンチ×、ムード×、盗塁×、チャンス×、サボリぐせなどなど、マイナス能力をたくさんつけてくれるぞ。まれに、ムラッ気、しりあがりをつけてくれることもあるけど、確率が低いので彼に相談するのはオススメできない。また、白鳥学園の場合は、昼休みイベントの3択は部室を選ぶと彼がいることが多く、体力やヤル気が下がるので他の2つを選んだほうが賢明だろう。

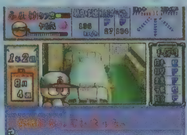


⬆白鳥学園での体力回復は、違う手段を使うこと。

加藤先生

●注射でキツ～イ一発

ケガで入院すると、ときどき加藤先生が出現する。いつもは妹のフリをしているのに、主人公が投手の場合だと、まれに加藤先生が本人と名乗って、オシリに一発注射を打ってくれるイベントが発生する。いちおう、体力は回復するんだけど、ご想像のとおり一発病がついてしまうのだ（ガッカリ）。なぜ、いきなり本人と名乗って、主人公を治療（新手のイヤがらせか？）してくれるのかは不明だ。どっちにしろ、投手にとっては超マイナスなイベントなので、入院しないように。



⬆勝手に注射なんか打ってもいいのか？

コラム 試合で特殊能力はつく？

特殊能力はイベントでつける，という考えが常識となっておりますが，試合でもつくのでは？　と思ったことはありませんか．プレイしていると，よく9回裏2アウト，同点で満塁（もしくはランナー3塁とか）で，プレイヤーの打席なんてことがよく起こる気がするんですが（気のせい？）．ここでヒットやホームランでも打ったら，サヨナラ男やチャンス○がついたりして……なんて考えているんですが，まぁ，今まで一度も特殊能力がついたことがないので，ないとは思うんですが……ねぇ．



⬆この場面でカキーンと一発打てば……

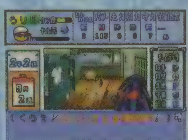
その他の気になるイベント

サクセスには、まだまだたくさんのイベントが存在。全部見たかな？

極亜久商業

●極悪な作戦の数々

外藤君でおなじみの極亜久商業。今回は『4』と違って、外見と名前のとおり極悪で外道な嫌がらせの作戦を実行する。しかも、その作戦のバリエーションの豊富なことといったらもう（そんな時間があるなら練習しろっ！）。そこで、ここでは彼らに作戦実行されたときの心構えができるように（でも残念ながら起きてしまったら、ほとんどが回避不可）、彼らの作戦名とその内容のすべてを公開するぞ。ちなみに確実に回避できるのは、毒入り弁当だけだ。



⬆どの作戦も嫌だけど、練習レベルを下げられるのは、ハイパーむかつきます。

作戦名	内　容
雨のルソン作戦	みんなのユニフォームが捨てられてしまう作戦。ヤル気がダウンする
ベルサイユガーデン作戦	ボールがくさくなってしまう作戦。これもヤル気がダウンしてしまう
世の中そんなに甘くない作戦	主人公の家に不幸の手紙が送られてくる。ヤル気がダウンする
灯台もと暗し作戦	パラシュートランができる場合、パラシュートを部室のカーテンに変えてしまう。練習レベル、ヤル気がダウン
エベレストの滝作戦	部室で段ボールを落としてくる。3択だけど、結果はランダム&能力値で決まる。回避できないとケガで入院
ベルリンアート大作戦	主人公の家の壁に落書きをする（夜なべして書いたので外藤君も体力ダウン）。ヤル気がダウン
赤い月作戦	主人公のサイフを隠す作戦。チームメイトと探すとすぐに見つかり、チームメイト評価がダウンする
作戦名なし	毒入りお弁当を差し入れ。1年は食べないと回避可。2年では1年で食べていると回避可でチーム評価アップ
作戦名なし	バッティングマシーンがあると破壊してしまう作戦。練習レベル、ヤル気がダウンする

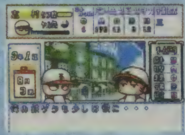
パワプロ道

実は校長の娘という設定の豪田。彼女とつきあっていると校長が次々と練習機具を買ってくれる。うれしいけど彼女が校長に「私のパワプロ君に買ってあげてぇ」なんておねだり↗

ガッツマスク

●足ながおじさんの正体は

野球部に対して、鉄ゲタ（練習レベルアップ）、研究レポート（チームメイト能力アップ）など、ありがたいグッズを送ってきてくれるガッツマスク。ファンと名乗っているが、彼の正体は身近な存在に違いない。正体を知るポイントは、物を送ってきてくれるのが、２年の夏以降ということ。正体を知りたい人は、鉄ゲタ、研究レポートをもらった状態で、甲子園で優勝してみよう。すると、そこである人からの衝撃の告白を聞くことができるぞ。まぁ、正体がわかってしまうと、彼らしいなって感じがするけどね。



⬆ここで衝撃の事実が明かされるのだ。

犬

●ナイスなペット

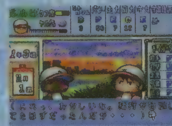
犬を拾って、父親からＯＫをもらうとペットにできる。父親の許可をもらうには、父親に何度も相談をしておくといい。犬は相談で散歩ができ、体力回復やヤル気、敏捷が上がる。



⬆河原まで走る散歩だと、敏捷ポイントがアップ。

●おまえか、おまえ

鮫島に相談すると、まれに河原で特訓している猪狩を見に行くというイベントが発生する。でも、ときどき猪狩のかわりに、この犬がいることも……。



⬆いいことという場面なのに……犬のせいで台なし。

矢部君

●矢部君をかばう

主人公のせいで、矢部君が監督に怒られるイベント。ここで選択肢が出るが、助けると監督評価が、逃げるとチームメイト評価が下がるので、自分の状況を考えて選択すること。レギュラー入りをめざしているときは逃げて、キャプテンをめざしているときは助けるとグーだ。



⬆本当は主人公が悪いんだけど……。

●エッチビデオ鑑賞

矢部君に相談すると起こるイベント。ビデオ屋に行ったときに、借りるか借りないかを選択できる。エッチなビデオを借りるとヤル気がアップするが体力が最低になるぞ。



⬅体力が最低になる……もう、若いからって。

●牛乳早飲み競争

コンビニでの牛乳早飲み競争。勝敗はランダムで決定される（２回めのほうが負ける確率が高い？）。４回めの勝負は必ず負けるので、２回めくらいでやめておくように。

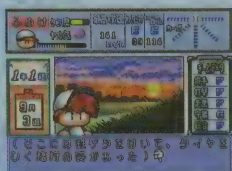


⬅ここでめずらしい矢部君の怒った顔が見られる。

猪狩兄

●秘密の特訓

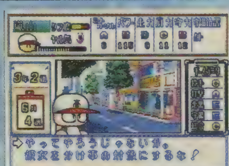
鮫島がキャプテンのときに相談コマンドを実行すると、河原で鉄ゲタをはいてランニングをしている猪狩を見ることができる（主人公のヤル気がアップ）。天才といわれ、自信満々な彼でも、カゲでこんな努力をしている人だね（涙）。でも、そんなことを知っている鮫島って、もしかして猪狩のファンか？



⬆鉄ゲタをはいて、一生懸命練習する猪狩兄。ステキ。

●彼女を奪われる

主人公に彼女がいて好感度が低い状態だと、まれに猪狩兄に彼女をとられてしまうイベントが発生するぞ。また、彼女の好感度に関係なく、デート中に猪狩兄に会うと、彼女を賭けて一発勝負するなんてイベントも。もちろん、その勝負に負ければ彼女を猪狩にとられてしまうぞ（……でも、花咲と豪田さんはない）。



⬆ふたまたをかける彼女や、野球で彼女を奪おうとする猪狩兄……まったく、最近の高校生は！

魚屋まっちゃん

●魚をプレゼントしてくれる

いきなり町中で声をかけてきて、主人公に甲子園に行けるかどうかを質問してくる魚屋の松ちゃん。彼は、こちらの答えに関係なくランダムで魚をくれることがある。そのくれる魚の種類も、タイ、サンマ、マグロ、サバ、イワシ、クジラなどなど。そのなかでも、マグロは学力（ＤＨＡが豊富だからか？）、イワシはタフ度、クジラは体力がアップするのでオトクです。



⬆売り物をくれて商売は大丈夫なの？

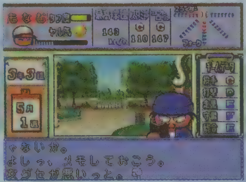


➡道ばたで魚もらってもちょっと……。

スカウト影山

●デートがばれる

彼女とデートしていると起こるイベント。これでスカウト評価が下がってしまうのはげせない。たぶん、影山に彼女がいないからだな。



↑彼女とデートしたっていいじゃん別に。

●監督との語らい

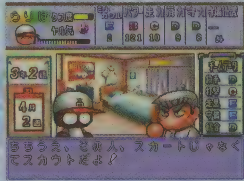
同級生ということもあって、山宮監督と仲のいい影山。町中でばったり出会うと、ハゲの校長がヅラだとか、監督が加藤先生にラブラブなど、変な話が聞けるぞ。



↑結局、監督は加藤先生には告白しないんだけどね。

●自宅にやってくる

スカウト評価が高いと、菓子折を持って影山が主人公の自宅にやってくるぞ。でも、あの風貌を見て父親は、あやしい人だと思いこみ……ひさんな結果に。能力値のダウンはないけどね。

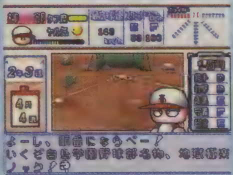


↑このイベントが発生したら、プロ入り確実か!?

谷田先輩

●引退後の特訓

キャプテン時代は、全然役に立ってくれなかった谷田先輩。でも、プロ入りすると、ときどき特訓をしに来てくれるぞ。主人公の能力だけでなく、チームメイトの能力も上がるので、起こるとうれしいイベントだ。ちなみに、このイベントが発生するのは、谷田がプロということも考えて、11月～2月あたりのはず。そういえば、鮫島は引退しても特訓しに来てくれないよね。カゲでこそこそせず、思いきって来てくればいいのに。いかがなもんでしょう？



↑優しい先輩ってとこですか。

山宮監督

●帽子を探す

いつも帽子なんかかぶってないくせに、なぜか帽子を探す山宮監督。ここで2択になるが、選択肢はあまり関係なく、監督評価が問題。評価が高いとここは笑って終わるが、低いと怒られる。しかも、その後部室を片づけるかどうか選択させられる。掃除をするを選択すると、体力がダウン。サボった場合、運が悪ければ、監督に見つかって評価が下がったり、サボりぐせがついたりする。でも、確率が低めなのでサボってもOK。



↑レギュラーになる前ならまだしも、レギュラー後の監督評価が気にならない場合はサボって可。

ファン

●対応はクールに

甲子園に出場すると、パワプロ君の甘いマスクに引き寄せられ集まってくるファンたち。練習中に声援を送ってくるけど、この対応により、チームメイト評価が左右されるので気をつけたい。基本的には冷たくあしらうのが、チームメイトには好評だ。



↑本当は仲よくしたいですが、ここはガマンしましょう。

松倉君

●練習、監督への不満

彼に相談すると、監督、キャプテンの練習に対する不満を口走る。こちらの対応によって展開が異なるが、否定的な意見をいうと、確実にチームメイト評価がダウンするぞ。ここは、男らしく監督やキャプテンに不満を言いにいくのが正しい選択。



↑言いにいくと各評価が上がることが多い。下がる場合もあるけど。

コラム　リセットの危険で甘いゆーわく

先月号で書いたとおり、リセットすると場面によっては全評価や体力が最低になったりする。だから、リセットしないほうがいいよ。とはいっても、謎の加藤先生とダイジョーブ博士のイベントが見たかったりして、リセットをしちゃうことも……。ただし、リセットしても先のイベントが見られるわけでもないし、○×△□なこともあるので、結局はやらないほうがいいワケね。



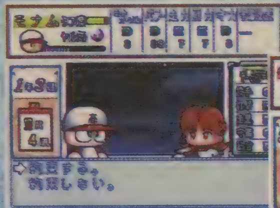
↑加藤先生に会いたくてリセットしてました私。加藤先生、アナタは罪な人だ

パワプロ道　なんでも「カンタンですよ」といって実現してしまう担当ライター・ゲルニカ花子。彼が「かんたん」と言って実現したものは打撃練習での全球ホームランなど多数。この付録に↗

マネージャー花咲

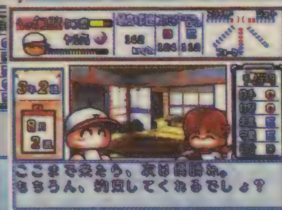
●甲子園出場の約束

神社で秘密の特訓をしているときに、花咲が登場するイベントで、甲子園に行く約束をするものがある。その約束をした状態で、甲子園に出場し、彼女に相談すると、今度は甲子園で優勝を約束することになるぞ。これで優勝したら、ステキなことがあるはず。ディレクター・藤岡さんいわく「いいことありますよ！」と……。な、なにかなぁ…。



⬆この神社で約束していないと、この後の展開が起きない。

⬇甲子園に行ったときに彼女に相談すると、さらに約束することに。



鮫島先輩

●影のある男の魅力

昼休みイベントで、部室を選ぶと鮫島がボーッとしているときがある。このとき鮫島は主人公に質問してくるが、この返答の選択はあまり重要ではない。むしろ、それまでの鮫島の評価によって上下する能力が変わるぞ。評価が高ければ、ヤル気とキャプテン評価が上がるけど、逆に評価が低ければ、どの答えを選択してもヤル気が下がってまう。また、運が悪いと弱気や不眠症になったりするので、キャプテン評価を上げておくようにしよう。

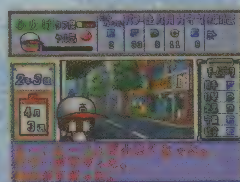


⬆なにをそんなに想いふけっているのでしょうか、この人は。

ダイジョーブ博士

●やはり悪の科学者？

『4』とくらべると今回の博士は、手術の成功率を教えてくれるのでちょっと親切（当てにならないけど）。しかも、爆弾をとってくれる「健康になる」は、1回めは失敗なしときている（2回めはあり）。その代わりかどうか知らないけど、手術が失敗したときのフォローがないのがツライ（『4』では失敗ぶんを治してくれることもあった）。また今回、博士は加藤先生と何やらあやしげな関係らしい（くわしくは下のコラム参照）。

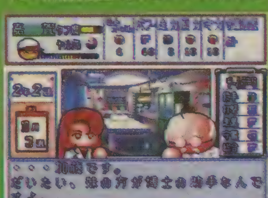


⬆能力アップの手術に失敗すると絶望的。かなりリスキーだ。

コラム 加藤先生とダイジョーブ博士の秘密の関係

●加藤先生がバイトする理由は？

病院やダイジョーブ博士のところで、アルバイトしている加藤先生。学校の先生がお金に困っているとは思えないし……」と、悩みながらプレイしていたら、衝撃のイベントを発見。う～ん、どうやらダイジョーブ博士のトコロでバイトしているのは、行方不明の妹のためみたいだ。いったい加藤先生の妹というのは、どんな人なのだろうか？



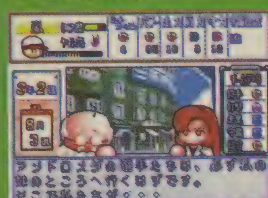
⬅加藤先生は妹さんが、帰ってくるのを待っているようだ。もしかして、本当に双子だったりして。はたしてゲーム中に登場するか？



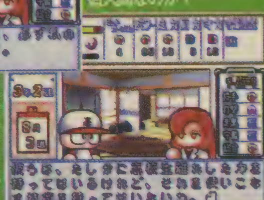
⬆ダイジョーブ博士は人の名前を覚えるのが苦手みたい、っていうか、もしかしてボケ老人？　そんなんで手術するとは。

●あの高校との秘密とは？

加藤先生の妹ってどういう人なのかなぁ――。と悩みながらプレイしていたら、な、なんと、衝撃のイベントを発見（さっきと同じフリ）。どうやら、加藤先生の妹さんは、あの高校と、なにやら深い関係があるみたいだ。あの高校の強さは、そこんとこに理由があるのか？　これってドーピングなのか？



⬇主人公たちが、3年の夏の決勝に駒を進むと、こんなイベントが（もちろん確率低し）。彼らは改造人間なのか？



⬆妹さんは、あの高校に捕まっているの？　う～ん、謎は深まるばかり。この先は、みなさんの力で見てくださいな。

パワプロ道

↘は彼の神技的プレイの成果が含まれてます。ところで彼は『5』の対戦ではまだ無敗。編集・本多は彼と引き分けたことを、ことあるごとに自慢にしてます。



対戦プレイに勝つためには必読です！

実戦必勝テクニック

対戦ではもちろん、サクセスでも使えるテクニックを基本から応用まで伝授するぞ。



BATTING 打撃編

攻撃は最大の防御なり。難しいバッティングのコツを基本からじっくり解説していくぞ。

基本テクニック

①ミットをよく見て打とう

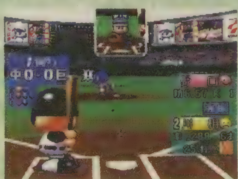
ミット移動を見られる場合、それに注目していればだいたいのコースがわかるので打ちやすい。まずは画面上のミットの動きに集中。そして止まったらすぐに下に視線を移し、カーソルを合わせて打とう。

②基本はストレート狙い

バッティングの基本はストレート狙い。だから、基本的にどんな状況でもストレートのタイミングで待つ。遅い変化球なら見てからでも対応できるけど、その逆（変化球待ちで速球を打つ）のはたいへん。

③失投はあわてずに打て

ど真ん中の失投を見て、あわてて3Ｄスティックを放して打って凡退することがよくある。実はこの失投、真ん中から微妙にずれていることが多いのだ。振り遅れてでもいいから、微調整して打とう。



←振り遅れてもいいから当てることに専念しよう。

④2ストライクまでは強振で！

はじめのうちはミートカーソルを広げて当てることのみに集中してしまうが、これではあまりヒットも打てないし、なかなか上達もしない。ミートカーソルを広げてある程度打てるようになったら、2ストライクまでは強振にして長打を狙おう。強振で練習していけばバッティングもどんどん上達する。



←2ストライクまでは積極的に長打を狙おう。

⑤風向きを考えたバッティングをしよう

流すより引っ張ったほうが打球が飛ぶのがこのゲーム。風に逆らって打たないのはもちろんだが、たとえば流す方向に強い風が吹いている場合なら、逆打席の代打を出してみよう。引っ張れれば長打の期待大。



←こんなときは左の代打。風を味方にしろ。

対COM戦テクニック

①ボール球を見極めよう

サクセスでも対戦でも、とにかくCOMはムダにボール球を投げてくる。特に得点圏にランナーがいて1塁があいていると、必ずといっていいほどフォアボールを出す。状況を考えて、なんでも振るのではなくじっくりボール球を見極めることが大切だ。球数を多くさせれば相手投手も疲れやすくなるしね。

②スローボールを見逃すな！

COMはたまにバカにしたようにスローボールを投げてくることがある。たとえばピッチャー交代したばかりの初球や、満塁になってからの初球などの意外なとき。いわゆる打つ気がなさそうなときにパターンで投げてくるのだ。油断していなければ確実に打てるので、頭のなかに入れておこう。

パワプロ道　ロッテに名前を見ることができる、トンプソン。あの伊良部と交換でパドレスから来た選手だったが、伊良部がゴネてあの結果。彼の日本の人生を暗示するような出来事だった…。↗

応用テクニック

①リリースとスピードで球種を判断

打つときにもボールを見送るにも、変化球か速球かを判断することが重要だ。見分ける方法は２つ。ピッチャーがボールを離すリリースの瞬間と、投げてから一瞬の球のスピードによってだ。リリース○がついていないピッチャーならば変化球を投げるリリースの瞬間にほんの一瞬だが、モーションが止まる。球速で見分ける場合は球のスピードが速ければストレート、遅ければ変化球というように判断できる。どちらにしろ、キャンプモードなどで何回も投球を見て自分なりの見分け方をつかんでおこう。



←このリリースの瞬間に変化球だとほんの一瞬止まる。くらべてみれば何か違うということに気づくはずだ。ミット移動を見る場合は球速で球種を判断しよう。

②バントよりもエンドラン

たんにバントをするよりも、ミートカーソルを広げてエンドランでヒットを狙ったほうがチャンスになる確率は高い。ただこのとき絶対に打ち上げてはならない。ミートカーソルの真ん中よりやや下に当てるようにしよう。ランナーが１塁にいるときは１、２塁間が広くあいていて抜けやすいので狙っていこう。



←とにかく打ち上げないように。

③意表をついたセーフティバントも○

対戦では意表をついたセーフティバントも有効だ。サードに捕らせるようにライン上に転がせば意外と成功する。バント処理に慣れていない人も多いのでミスを誘うこともできるぞ。1試合に1回はやってみよう。



←内野後にしているときは絶好のチャンス！



BASE RUNNING 走塁編

打撃がヘタでも走塁しだいでチャンスが広がる。COM相手のちょっとヒキョーな走塁も教えちゃうぞ。

基本テクニック

①ボタン連打で走力アップ

走塁の際、ボタン連打（どのボタンでもOK）によって速く走れるのは知ってのとおり。この連打は実はかなり重要。盗塁のときは絶対に必要だし、連打の速さによってはかなり走力がアップするぞ。

②積極的な走塁を

外野から直接バックホームするなど、次の塁以外に投げたりしたときは、そのスキにひとつ先の塁へ進むことができる。足の速いランナーならば、どんどん次の塁を狙う積極的な走塁をしよう。



対COM戦テクニック

①どんどん盗塁を狙え

相手キャッチャーの肩よりもランナーの走力が上なら迷わず走ろう。バッターが空振りすればほぼ成功するはずだ。ランナー１、３塁のときは１塁ランナーを普通に走らせて、キャッチャーが捕る直前に３塁ランナーをちょっと飛び出させれば、必ず３塁に送球するので１塁ランナーは確実に２塁へ進めるぞ。



パワプロ道

↘去年、活躍できなかった彼は、ついに今年のバレンタインデー、奥さんとデートに出かけて帰ってきたウキウキの夜に、クビをいい渡されてしまったのです。なんとかわいそう…。



PITCHING 投球編

ピッチングではなにより配球が大切。相手の意表をつくようなピッチングを心がけよう。

基本テクニック

①ボタン連打で球速アップ

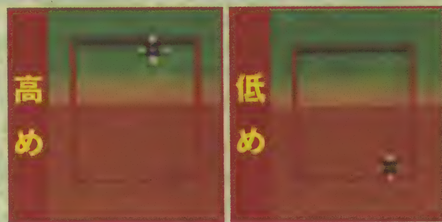
投球動作をしている間にAボタンを連打すれば、どの球種でもスピードが速くなる（コントロールが悪いと失投の確率が高くなるが…）。MAXを超えることはないが、連打しないときにくらべて5km/h以上もスピードに差が出るので、緩急をつけたいときなど、不可欠なテクニックだ。

②ミットを動かしてコースを読ませるな！

対戦ではリリースの直前までミットをぐにゃぐにゃ動かして、相手にコースを読まれないようにしよう。COM戦ではまったく意味はないが、対戦でミット移動を見せている場合はこうしないとカンタンに打たれてしまうぞ。

③変化球は低めに投げよう

変化球は低めに投げるほどよく変化する（下の写真参照）。高めはあまり変化しないし、当たれば打球もよく飛ぶのであまりオススメできない。対戦では意表をついて高めに投げるのもいいけど、対COM戦では変化球は低めを中心に投げよう。



応用テクニック

①盗塁はウエストして確実に刺せ！

俊足ランナーが塁にいたら盗塁を警戒。走ったのを見たらすぐにウエスト（ボールをどのコースでもいいから大きく外す）すれば高確率で刺せるぞ。いつでもウエストできる準備をしながら投球しよう。



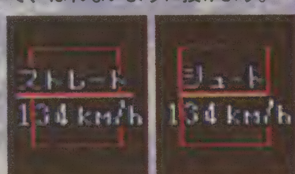
←ウエストすれば足が速くても刺せる。

②緩急をつけてタイミングを外せ

速球を何球か投げて目を慣らしておいたあとに、スローボールを投げてタイミングをずらすのも対戦では有効だ。スピードのないピッチャーでもうまく緩急をつければストレートを効果的に使えるぞ。

③球速を調節して変化球を使おう

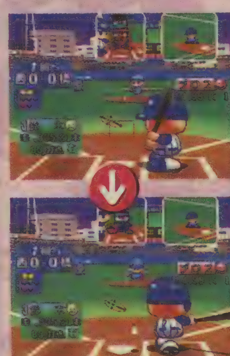
変化球を連打で遅いストレートの速さにし、ストレートをそのまま投げて変化球のスピードにする。こうして右の写真のようにストレートと変化球を同じくらいのスピードで投げると球速で変化球を判別されることはまずない。リリース○の選手でこれをやればそうそう打たれないはずだ。変化球と速球だけでなく、カーブ（遅い）とシュート（速い）のように球速が明らかに違う変化球もうまく連打を使って同じスピードに近づけて、ばれないように投げよう。



対COM戦テクニック

①打者の立っている位置に注目

打者がベース寄りに立っているときは内角を、離れて立っているときには外角ぎりぎりに投げれば、COMはついていけずに空振りをするぞ。また、内角に思いっきりボール球を投げればバッターは（怖がって？）ベースから離れて立つことも。



←バッターがかなりベース寄りに立っている。こんなときは内角いっぱいに投げれば打たれない。

パワプロ道

データで謎なのは、オリックスの四條のパワーがGなこと。ほかに野手ではいないのに。彼はオリックスに来たばかりの年は4番も打ったことがあるけっこういい選手だったのだが。



FIELDING 守備編

バッティング同様、守備は難しい。はじめは設定を落下点表示オンにして打球に慣れよう。

基本テクニック

①落下点はカーソルの色で判断しよう

ボールの落下点に入ればカーソルが黄色から赤に変わる。サクセスで甲子園に行ったときは落下点表示がないのでとても役に立つぞ。対戦でも落下点表示をオフにして慣れておこう。



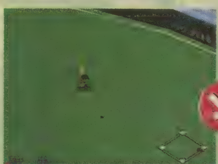
⬆打球を追いかけているときは黄色のままだけど…。



⬇落下点に入れば赤に変わる。基本だが意外と知られていない。

②届かない打球はジャンプでキャッチ

あと少しだけど届かない、っていう打球はジャンプでキャッチ。スティックを入れれば横っとびジャンプ、ボタンだけなら真上にジャンプするぞ。でもエラー率が高くなるのでここぞというときに使おう。



⬆届きそうだけどやっぱり届かない。こんなときは…。



⬇ジャンプ一番、ファインプレー！　たまに落とすこともある。

③Rトリガーで守備固定

Rを押していれば守備をしている選手が勝手に切り替わることがないので、迷わず打球を処理できるぞ。



⬅まわりにほかの選手がいるときに使う。

④Cチョイ押しで素早い送球

ボールを送球するときはCボタンをチョンと押せば素早い送球ができる。ボタンを押すというよりも、カチッとはじく感じでやればうまくできるぞ。



⬆捕球する少し手前でチョイ押し。

⑤状況に応じてシフトチェンジ

ランナー3塁でどうしても点を取られたくないときは内野前、パワーヒッターで強い追い風が吹いているときは外野後というように状況に応じて内外野の守備シフトを変えよう。



⬆内野前でバックホーム体勢。外野に抜けやすいのでリスクも大きい。

応用テクニック

①打球の距離、方向を予測せよ

守備のうまい人とヘタな人の決定的な差は打球の判断、守備のスタートの早さにある。打球の飛距離は打った瞬間の打球の角度、バットに当たったときの音、ミートカーソルがどれだけ合っていたかでわかる。打球の方向はピッチャーの後ろにいる野手の位置と比較して判断しよう。とにかく慣れることが大切だ。

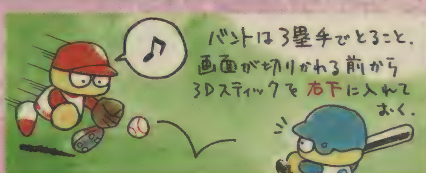


⬅打った瞬間に判断できればベストだ。

対COM戦テクニック

①バントシフトでダブルプレイ

バントの構えをしたときは、バントシフトにしてダブルプレーを狙おう。バスターをすることもあるので、Z（守備位置戻す）を押す準備も忘れずに。



パワプロ道

高校野球でも少なくなったアンダースロー。このゲームでも葛西ひとりになってしまった。やっぱりムリのある投げ方なのだろうか。山田とか足立とか美しくて好きだったのに。



選手起用はこれを見て決めよう!!

12球団選手データ

全選手の完全データと電撃流のオーダー。これでペナントも対戦もバッチリ！

Central League

ヤクルトスワローズ

チャンピオンチームに死角なし！

投打のバランスが抜群にいい。先発は石井か田畑の調子のいいほうを使おう。伊藤、抑えの高津も能力が高く、まず打たれない。守備も打撃もほぼ完璧だが、代打にパワーのある選手がいないのがぜいたくな悩み。

KEYPLAYER 真中

パワーこそないが、走って守れるスーパーサブ。スタメンで出してもいいが、ゲーム中盤をすぎたら稲葉をファーストに回して、彼を外野に起用したい。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
◎	石井	左投左打	上	1.91	151	C	B	―	4	2	―	2	
○	田畑	右投右打	斜	2.96	146	A	A	3	3	4	―	―	チェンジアップ
◎	伊藤	右投右打	上	1.51	152	A	F	5	―	2	―	―	H&Vスライダー
◎	高津	右投右打	横	2.04	145	A	E	―	2	―	6	―	
○	加藤	左投左打	上	1.99	140	B	E	2	3	―	1		スクリュー
○	野中	右投右打	上	2.28	145	D	E	―	2	3	―	2	
○	廣田	右投右打	上	2.71	140	C	E	2	―	3	―	1	チェンジアップ
△	川崎	右投右打	上	4.19	144	C	B	2	2	―	―	1	
△	岡林	右投左打	上	4.88	147	A	D	2	3	1	―	―	
△	渡辺	右投右打	上	4.15	146	D	C	2	2	2	―	―	
△	山本	左投左打	上	3.67	145	B	D	―	3	3	―	―	チェンジアップ
△	山部	左投左打	斜	3.51	148	C	E	―	3	2	―	―	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	飯田	右投右打	外	.306	3	37	B	E	A	A	A
2	稲葉	左投左打	外	.267	21	65	D	B	B	B	B
3	ホージー	右投両打	外	.289	38	100	C	A	B	B	E
4	古田	右投右打	捕	.322	9	86	A	C	C	A	A
5	土橋	右投右打	二遊外	.301	8	61	B	C	B	B	B
6	池山	右投右打	三遊	.276	18	79	C	B	B	B	B
7	小早川	右投左打	一	.249	12	33	D	B	E	C	C
8	馬場	右投右打	三二	.271	3	18	C	D	D	C	B
ベ	真中	左打左投	外	.338	3	19	B	E	A	B	B
ベ	辻	右投右打	二	.262	2	18	D	E	B	C	B
ベ	佐藤	右投右打	外	.225	2	7	E	E	C	B	B
ベ	三木	右投右打	遊	.000	0	0	E	F	B	B	B
ベ	城	右投右打	外	.318	0	0	D	F	B	C	C
ベ	大野	右投右打	一	.211	0	4	E	F	C	C	D
フ	野林	右投右打	二三	.154	0	1	E	E	C	C	C
フ	青柳	右投右打	捕	.296	0	5	D	E	D	D	C
フ	野口	右投右打	捕	.333	0	2	D	E	D	C	D
フ	カツノリ	右投右打	捕一	.258	1	1	D	E	D	C	D

横浜ベイスターズ

猛打爆発！　マシンガン打線!!

先発は弱いが、中継ぎ、抑えが充実しているので細かい継投でかわしていこう。打線はいうまでもなくいいのだが、石井琢以外に走れる選手がいないのが惜しい。代打はパワーのある岸川、チャンスに強い畠山が使えるぞ。

KEYPLAYER 川端

進藤の代わりにサードで出してもいいほどの選手。守備位置はいろいろ守れるし、勝負強いバッティングも見逃せないぞ。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
○	三浦	右投右打	上	3.35	143	B	B	3	2	2	―	―	スローカーブ
○	戸叶	右投右打	斜	4.11	147	D	C	3	2	―	2	―	
○	野村	左投左打	上	3.89	138	B	B	2	2	3	―	―	
◎	佐々木	右投右打	上	0.90	153	A	E	―	3	7	―	―	
○	島田	右投右打	上	2.55	144	B	E	3	4	―	―	2	
○	福盛	右投右打	上	2.90	143	C	D	―	2	3	―	2	
○	西	右投右打	上	2.55	140	B	E	2	2	―	―	2	
○	五十嵐	右投右打	上	3.48	145	D	E	3	2	―	―	3	
○	神田	右投左打	上	9.00	145	D	E		2	2	―	1	ナックル
△	川村	右投右打	上	3.32	143	B	B	―	3	3	―	―	
△	関口	左投左打	上	3.56	143	D	E	3	2	2	―	―	
△	河原	左投左打	斜	6.29	148	D	E	4	―	―	―	―	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	石井琢	右投左打	遊三	.319	10	44	B	C	A	A	A
2	進藤	右投右打	三	.236	10	43	D	C	C	B	A
3	鈴木	右投左打	外	.335	21	83	A	B	B	C	C
4	ローズ	右投右打	二	.328	18	99	A	B	C	C	C
5	駒田	左投左打	一	.308	12	86	B	C	C	C	A
6	佐伯	左投左打	外	.260	4	25	D	D	B	B	C
7	谷繁	右投右打	捕	.232	13	46	D	B	C	A	C
8	中根	右投右打	外	.188	1	9	E	D	C	B	B
ベ	川端	右投右打	三一外	.303	1	15	C	E	C	C	B
ベ	岸川	右投右打	外	―	―	―	E	B	D	D	E
ベ	畠山	右投右打	外一	.200	1	11	E	D	C	B	C
ベ	多村	右投右打	外	.269	1	4	D	E	D	C	C
ベ	新井	右投両打	三遊一	.158	0	0	E	E	D	C	C
ベ	井上	左投左打	外	.179	0	5	E	E	C	C	C
フ	秋元	右投右打	捕	.222	1	6	E	E	D	C	C
フ	荒井	左投左打	外	.333	0	4	D	F	D	C	C
フ	石井義	右投左打	三	.235	0	0	E	F	C	C	B
フ	宮川	右投左打	一	.143	0	1	E	E	D	C	C

パワプロ道

振り子や神主など用意された打法や投法は基本的にサクセスの選手が身につけることは可能だけど、ほんとに特定の選手に固定のフォームは、身につけることはできないみたい。↗

Central League

H 広島東洋カープ

助っ人不在の純和製チーム

ロペスが抜けて下位打線が極端に弱くなってしまった。ここぞというときには代走で木村、福地を出して盗塁を狙っていこう。大野はとても頼れるがそれ以外の投手が相変わらず頼りなく、ペナントでは苦しいチーム。

KEYPLAYER 横山

守護神、佐々岡につなぐまでの貴重な中継ぎ。変化球はたいしたことはないが、ストレートはとにかく速い。速球とカーブで打者のタイミングを外そう。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
◎	大野	左投左打	上	2.85	146	B	C	1	2	4	—	2	パーム
○	黒田	右投右打	斜	4.40	150	D	A	2	—	4	—	—	
○	澤崎	右投右打	上	3.74	145	B	B	3	2	3	—	—	
◎	佐々岡	右投右打	上	2.65	148	A	E	3	5	2	—	—	
○	横山	右投右打	上	3,27	151	C	E	—	4	3	—	—	
○	若林	右投左打	横	2.92	140	C	E	3	—	—	3	—	
○	高橋英	右投右打	上	3.86	144	C	D	3	—	2	—	—	SFF
△	山内	右投右打	上	5.21	138	C	B	4	—	3	—	—	
△	紀藤	右投右打	上	5.66	145	C	C	2	2	2	—	—	
△	田中	左投左打	斜	5.47	144	E	C	—	4	1	2	—	スクリュー
△	高橋建	左投左打	斜	4.79	146	D	D	2	1	2	—	—	
△	玉木	右投右打	上	4.84	143	D	E	3	—	2	—	—	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	緒方	右投右打	外	.271	17	57	C	B	A	A	A
2	野村	右投左打	遊三	.280	13	52	C	C	B	B	B
3	前田	右投左打	外	.304	15	68	B	B	C	B	A
4	江藤	右投右打	三	.252	28	76	D	A	C	B	C
5	金本	右投左打	外	.301	33	82	C	A	B	C	C
6	浅井	左投左打	一外	.234	1	6	E	C	C	C	C
7	西山	右投右打	捕	.205	5	28	E	D	C	A	A
8	正田	右投両打	二	.241	6	34	D	E	C	C	B
べ	町田	右投右打	三外二	.241	10	33	D	C	D	D	D
べ	野々垣	右投右打	二三遊	.327	0	5	C	F	B	D	C
べ	木村	右投両打	外二	.231	0	5	E	F	A	C	D
べ	福地	右投右打	三遊二	.000	0	0	E	F	B	D	D
べ	瀬戸	右投右打	捕	.204	2	12	E	D	D	B	B
べ	苫篠	右投両打	二三	—	—	—	D	D	C	D	C
フ	高山	右投右打	二三	.265	1	4	D	D	D	C	C
フ	高	右投左打	遊三二	.061	0	2	E	F	C	C	B
フ	朝山	右投右打	外	—	—	—	E	F	C	C	D
フ	小畑	右投右打	捕	.167	0	0	E	F	D	C	C

読 G 読売ジャイアンツ

打線だけなら文句ナシ！　だけど…

各チームから４番打者を集めただけあって打線はスゴイ。しかし走力、守備力はヒドイ。守備力にいたってはAはおろかBもたったの２人だけ。投手陣も抑えにかなり不安があるだけに使いこなすのが実は難しいチームだ。

KEYPLAYER 柳沢

キャッチャーはやたら肩のいい柳沢で決まり。守備力を考えれば杉山だが、肩がCではアッサリと盗塁されてしまうので使えない。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
○	桑田	右投右打	上	3.77	145	A	C	2	3	1	1	—	SFF
○	斎藤雅	右投右打	横	4.11	140	B	B	3	3	—	3	—	
○	ガルベス	右投右打	斜	3.32	145	C	A	2	—	3	—	3	チェンジアップ
○	槙原	右投右打	上	3.46	148	B	B	2	1	4	—	—	
○	趙	右投右打	斜	2.89	149	C	E	5	—	2	—	—	Hスライダー
○	三沢	右投右打	斜	4.55	143	A	E	3	2	2	—	—	
○	野村	左投左打	上	3.60	145	C	F	—	—	—	6	—	
○	入来	右投右打	斜	3.10	145	C	E	2	1	3	—	—	
○	岡田	右投右打	斜	3.09	140	D	E	2	—	2	—	2	
○	河原	右投右打	斜	2.60	145	C	C	1	3	3	—	—	
△	岡島	左投左打	斜	3.46	143	D	B	4	2	—	—	—	
△	西山	右投右打	上	4.96	140	F	E		2	3	—	—	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	仁志	右投右打	二	.242	10	39	D	D	B	C	C
2	清水	右投左打	外	.304	12	36	C	B	B	B	D
3	清原	右投右打	一	.249	32	95	F	A	D	E	D
4	松井	右投左打	外	.298	37	103	B	A	B	B	B
5	石井	右投右打	三	.333	1	14	A	B	D	D	E
6	広沢	右投右打	外一	.280	22	67	D	A	E	C	E
7	元木	右投右打	三二遊	.282	9	32	D	C	D	C	C
8	柳沢	右投右打	捕	.215	0	0	E	E	D	B	C
べ	高橋	右投左打	三外	—	—	—	D	B	C	C	D
べ	川相	右投右打	遊	.288	6	25	D	D	C	C	B
べ	吉村	左投左打	外	.258	1	14	E	C	F	D	E
べ	後藤	右投左打	外三一	.272	3	13	E	D	D	C	C
べ	斉藤宣	右投左打	外	.103	0	1	E	E	B	B	C
べ	杉山	右投右打	捕	.238	4	11	D	D	D	C	C
フ	福王	右投左打	二	.176	3	3	D	D	D	C	C
フ	村田真	右投右打	捕	.164	1	6	E	E	C	D	D
フ	佐々木	右投右打	二	.250	0	0	D	D	C	C	C
フ	堀田	右投両打	外	.167	0	0	E	E	D	D	C

データの見方①投手について

上から３、４人が先発、次の４人が中継ぎ・抑え。●評：能力評価、◎が使える投手で○、△の順に質が落ちる。●方：投法→上：オーバー　斜：スリークォーター　横：サイド　下：アンダー●コ：コントロール●ス：スタミナ●Sl：スライダー　Cv：カーブ　Fk：フォーク　Sk：シンカー　Sh：シュート

データの見方②野手について

打順はオススメ打順で並べてみたが、戦い方に合わせていろいろ変えてみてもいいぞ。●順：打順→１～９：打順　べ：ひかえ（ベンチ入り）　フ：ファーム●守備：守備位置　右側の守備位置を守らせると守備力が下がる●本：本塁打●ミ：ミートカーソル●パ：パワー●走：走力●肩：肩力●守：守備力

パワプロ道

↘山内のUFO投法や近鉄のローズの名前のない打法（ここで居合打法と命名しておこう）などで、サクセスのチーム全員選手をそろえられたら、ちょっと気持ちがいいかも。

阪神タイガース

新戦力加入で猛虎復活なるか

大豊、パウエルの加入により、打線が全体的にレベルアップしてひかえ選手が豊富になった。打撃のいい平塚はパウエルの代わりに出してもいいだろう。先発投手はイマイチだが、抑えは使いやすいのがそろっている。

KEYPLAYER 本西

外野の守備力が低いこのチームの大切な守備要員。打撃は劣るがゲーム終盤になったら桧山、パウエルの代わりに守備固めに起用しよう。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
○	藪	右投右打	上	3.59	145	C	B	3	—	3	—	—	Hスライダー
○	中込	右投右打	上	3.09	140	B	C	1	2	4	—	—	Hスライダー
○	湯舟	左投左打	斜	3.56	140	C	C	3	—	4	—	—	
○	竹内	右投右打	上	3.01	142	C	C	2	1	3	—	—	
◎	葛西	右投右打	下	1.51	139	A	E	—	3	3	2	—	チェンジアップ
○	伊藤	右投右打	横	2.67	142	B	E	—	4	—	3	—	
○	田村	左投左打	横	2.86	138	B	F	—	4	—	3	—	スクリュー
○	リベラ	右投右打	上	—	150	D	E	2	—	2	—	1	
△	舩木	右投右打	上	4.84	145	C	D	3	3	—	—	—	
△	山崎	右投右打	上	4.79	142	D	D	1	1	3	—	—	
△	弓長	左投左打	上	4.37	138	C	E	—	3	—	2	—	スクリュー
△	古溝	左投左打	上	4.84	140	C	D	—	2	2	—	—	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	和田	右投右打	二三	.300	2	26	C	D	C	C	B
2	今岡	右投右打	遊二三	.250	2	20	D	D	C	B	C
3	ハンセン	右投左打	三	—	—	—	D	B	C	C	D
4	大豊	左投左打	一	.240	12	35	E	B	D	D	E
5	パウエル	右投右打	外一	.253	14	56	C	C	C	C	C
6	新庄	右投右打	外	.232	20	68	F	B	B	A	A
7	桧山	右投左打	外	.227	23	82	F	B	C	B	C
8	矢野	右投右打	捕外	.252	3	19	D	D	C	B	C
ベ	平塚	右投右打	外一	.293	17	68	D	B	D	C	D
ベ	八木	右投右打	一	.275	4	30	D	C	C	C	D
ベ	本西	右投右打	外三	.221	1	6	E	F	B	B	A
ベ	高波	右投右打	外	.128	1	2	E	E	A	C	C
ベ	星野	右投左打	三遊一	.252	2	23	D	D	B	B	C
ベ	山田	右投右打	捕	.262	4	21	D	D	D	B	C
フ	平尾	右投右打	遊	.067	1	2	E	E	B	C	C
フ	定詰	右投右打	捕	.173	0	2	E	F	D	B	C
フ	濱中	右投右打	外	.167	0	0	E	E	C	C	C
フ	吉田	左投左打	外	.265	0	3	D	E	D	D	D

中日ドラゴンズ

チームカラーが180度変わった星野竜

それなりに選手はそろっているが全体的に何か物足りない。1，2番が弱いし、打線は以前のような迫力はなくなってしまった。投手は山本、落合、前田と意外にも先発はいいが、抑えの宣につなぐまでの中継ぎが問題。

KEYPLAYER 荒木

あまり走れる選手がいないというイメージだが、荒木をはじめ、原田、南渕の走力はなかなかのもの。代走で使っていこう。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
◎	山本	左投左打	斜	2.92	142	C	B	—	2	—	5	2	スクリュー
○	落合	右投右打	上	3.66	147	A	C	4	2	—	—	1	
○	前田	左投左打	上	5.06	147	C	C	1	2	4	—	—	ナックル
○	今中	左投左打	上	4.03	144	C	D	—	5	2	—	—	スローカーブ
◎	宣	右投右打	斜	1.28	153	A	E	7	—	3	—	—	H&Vスライダー
△	中山	右投右打	上	4.34	145	D	E	3	—	3	—	—	
△	古池	右投右打	横	5.02	140	D	D	3	—	1	1	—	
△	大塔	右投右打	上	3.57	140	D	E	—	3	—	1	—	
△	門倉	右投右打	上	4.73	145	F	B	—	3	5	—	—	
△	有働	右投右打	上	4.10	140	B	E	2	—	2	—	—	
△	北野	左投左打	斜	4.35	142	C	E	3	—	1	—	—	
△	野口	左投左打	斜	6.57	142	D	D	3	3	—	—	—	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	益田	右投左打	外	.269	2	24	D	D	C	B	B
2	久慈	右投左打	遊	.257	3	20	D	E	B	C	B
3	立浪	右投左打	二	.269	14	55	C	B	B	C	A
4	ゴメス	右投右打	三	.315	31	81	B	A	C	B	C
5	山崎	右投右打	外一	.257	19	54	D	B	D	C	E
6	関川	右投左打	捕外	.306	5	26	B	C	C	C	C
7	李	右投右打	遊外	—	—	—	D	D	B	C	B
8	中村	右投右打	捕	.232	8	36	E	C	D	A	C
ベ	愛甲	左投左打	一	.283	2	20	C	D	D	D	D
ベ	井上	左投左打	外	.288	2	9	C	D	D	C	D
ベ	渡辺	右投右打	一三遊	.386	0	4	C	E	C	C	B
ベ	荒木	右投右打	外遊	.179	0	2	E	F	A	D	C
ベ	南渕	右投右打	二遊三	.205	0	1	E	F	B	C	B
ベ	音	左投左打	外	.162	1	9	E	E	C	C	B
フ	原田	右投右打	外	.300	0	2	D	E	B	C	C
フ	森野	右投左打	遊	.136	1	1	E	E	C	C	C
フ	神野	右投右打	遊	.174	0	5	E	F	C	B	C
フ	光山	右投右打	捕	.118	0	2	E	F	D	C	C

1/6ページ企画!! なんでこんなにムズかしいの〜っていうシナリオモード攻略

『5』になって復活したシナリオモード。やたらとカンタンなものもなかにはあるが、ほとんどはハッキリいって難しい。ここではなかでも激ムズな4つのシナリオを攻略するぞ。全部クリアすれば、ちょっとうれしい「オマケ」があるぞ。さらに○回以内でクリアすればなんと○○が××する、なんていろいろお楽しみもあるんだけど、まずは全シナリオのクリアをめざそう。



←サクセスでおなじみ。あの球場が……。

パワプロ道

一時期魔球と騒がれたSFFもすっかり姿を消し、やっぱり日本ではスライダーが全盛。田畑、吉井の活躍でシュートも注目されたけど、データほどはシュートピッチャーは見か↗

西武ライオンズ

足を使ってかき回せ！

ホームランこそ少ないが、つながりがよく走れる選手がそろっている。1，2番が出塁すればかなりの確率で得点できるぞ。投手は西口、潮崎、ブロスが使いやすく、抑えもそろっていてバランスのとれた好チームだ。

KEYPLAYER ひかえの外野手

西武といえば松井、大友の足が目立つが、ひかえの外野手の足もかなりのもの。高木浩、垣内あたりにはどんどん代走を出していってもいいだろう。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
◎	西口	右投右打	斜	3.12	150	B	A	6	─	4	─	─	チェンジアップ
○	潮崎	右投右打	横	2.90	140	B	A	2	─	─	5	─	
○	ブロス	右投右打	斜	4.99	150	D	C	3	─	4	─	2	H&Vスライダー
○	森	右投右打	上	3.28	152	B	E	─	2	4	─	─	
○	デニー	右投右打	横	3.38	148	C	E	─	4	─	2	─	
○	石井	右投右打	上	3.61	152	B	D	3	3	2	─	─	
○	橋本	左投左打	上	1.68	143	B	E	2	5	─	─	─	
△	豊田	右投右打	斜	2.93	130	B	A	─	4	3	─	─	
△	西崎	右投右打	上	3.12	140	D	C	3	3	3	─	─	
△	新谷	右投右打	斜	6.61	143	D	D	2	2	3	─	─	スローカーブ
△	杉山	左投左打	上	5.52	140	D	E	3	2	─	─	─	
△	竹下	左投左打	上	3.30	140	D	E	─	2	2	─	─	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	松井	右投両打	遊	.309	7	63	C	B	A	A	A
2	大友	右投左打	外	.278	5	45	C	D	A	B	B
3	高木大	右投左打	一捕三	.295	7	64	C	C	B	C	B
4	鈴木	右投左打	三	.312	19	94	B	B	E	B	D
5	マルティネス	右投右打	一	.305	31	108	B	A	E	C	D
6	佐々木	左投左打	外	.304	13	57	D	C	C	C	C
7	垣内	右投右打	外	.225	3	12	D	C	C	B	C
8	伊東	右投右打	捕	.280	13	56	C	C	C	B	A
9	高木浩	右投左打	二三	.278	0	21	C	F	C	C	C
べ	金村	右投右打	一	.306	3	26	C	D	E	C	E
べ	大塚	右投左打	外	.217	2	17	E	C	B	C	C
べ	清水	右投右打	外	.156	0	2	E	F	B	B	B
べ	原井	右投右打	外二三	.268	2	10	D	D	B	D	C
べ	河田	右投左打	外	.203	0	4	E	E	B	C	B
フ	中嶋	右投右打	捕	.219	2	14	E	E	C	A	C
フ	田辺	右投右打	二三	.213	3	13	E	D	C	C	C
フ	和田	右投右打	捕	.190	0	2	E	F	C	C	B
フ	ペンバートン	右投右打	外	.175	1	5	E	D	C	C	B

オリックスブルーウェーブ

パワーのある強力打線

下位打線まで長打の狙える強力な打線。キャッチャーが高田ひとりというのはいささか不安ではあるが……。先発は星野以外がダメなので苦しいが、抑え投手陣はみんな球種が豊富なので使いやすい（……木田をのぞく）。

KEYPLAYER 藤井

守備力は低いがそのパワフルな打撃はスタメン向き。田口をセンターに回し、レフトで使ってより強力な打線にしよう。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
◎	星野	左投左打	上	3.24	128	A	A	─	7	3	─	─	スローカーブ
○	フレイザー	右投右打	上	4.39	140	C	C	2	1	1	─	1	
○	伊藤	右投右打	斜	3.46	143	C	B	4	─	3	─	─	
○	野田	右投右打	斜	3.29	135	C	B	1	2	4	─	─	
○	杉本	右投右打	上	3.35	143	C	B	2	3	2	─	─	
○	小林	右投右打	斜	2.56	145	A	E	3	2	─	─	2	
○	鈴木	右投右打	横	3.83	140	D	E	2	2	─	3	─	
○	平井	右投右打	上	3.98	150	B	D	3	─	4	─	─	Hスライダー
○	水尾	左投左打	上	2.26	142	C	E	3	─	─	3	─	スクリュー
○	豊田	右投右打	横	4.21	135	A	E	─	3	─	3	─	
△	木田	右投右打	上	1.99	150	D	E	─	─	3	─	─	
△	高橋功	右投右打	上	2.97	137	C	D	3	3	─	─	─	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	田口	右投右打	外	.294	10	56	C	C	A	A	A
2	大島	右投両打	二	.239	1	27	D	E	B	B	A
3	イチロー	右投左打	外	.345	17	91	A	B	A	A	A
4	ドネルス	右投左打	一三	.302	17	67	B	B	E	C	E
5	ボニチ	右投右打	一	.000	0	0	C	B	D	C	E
6	藤井	右投左打	一外	.240	18	57	D	B	D	C	D
7	小川	右投右打	遊二	.234	11	38	D	B	C	C	C
8	佐竹	右投右打	三二	.258	0	7	D	F	C	B	B
9	高田	右投左打	捕	.261	0	3	D	F	D	B	B
べ	谷	右投右打	外	.272	1	33	C	E	B	B	B
べ	高橋智	右投右打	外一	.209	5	17	E	C	D	C	E
べ	塩崎	右投右打	遊三	.243	0	6	D	F	C	B	B
べ	嘉勢	左投左打	外	.077	0	2	E	F	C	B	B
べ	四條	左投左打	一	.000	0	0	E	G	C	C	B
フ	五十嵐	右投左打	一	.130	1	3	E	E	C	D	C
フ	斉藤	右投右打	遊	─	─	─	E	E	D	C	C
フ	福留	右投右打	二	.148	1	1	E	E	D	C	D
フ	萩原	右投右打	三	.000	0	0	D	F	D	C	D

シナリオ 4 トリプルプレー

難度 ★★★★★

2死満塁を抑えてからがたいへん。なにせ絶好調の宣が相手。球も速いし変化球も並じゃない。四球は期待せず、ストレートかフォークに的をしぼって強振しよう。また足の遅い打者が出塁したときの代走、仁志の使いどころがポイント。松井、仁志も変化球のときに超連打すれば2盗は必ず成功するのだ。

シナリオ 8 天王山

難度 ★★★★

無死1、3塁の大ピンチ。ここは同点になるのを覚悟して、ダブルプレーを狙っていこう。味方投手は全員調子が悪いが、平井を使うのがベスト。風が強いので、速球を主体に、変化球はボールになるように投げよう。相手投手の森は絶好調だが、風があるのでストレート狙いで強振して長打を狙おう。

パワプロ道

↘けない。そういえば、消えたボールもいろいろあるよね。ラビットボール、ヨシボール、サダボール、スラーブ、ズライダー……。もうどんな球だか覚えてないんですけど。

近鉄バファローズ

走る！ いてまえ打線

打撃のよさ（パワー・ミートカーソルとも）もさることながら、武藤、大村をはじめ走れる選手が多い。先発は小池、岡本が使える球種を持っているので使いやすい。抑えもそろっていて意外にもバランスがとれたチームだ。

KEYPLAYER 大塚
赤堀につなぐ中継ぎのいないこのチームの貴重な存在。コントロールは悪いが、速球とキレのあるVスライダーで1イニングなら安心して任せられるぞ。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
○	小池	左投左打	斜	2.96	140	C	B	－	3	3	－	2	
○	岡本	右投右打	横	2.82	140	C	B	3	－	2	3	－	
○	高村	右投右打	斜	4.76	147	B	B	3	2	2	－	－	
○	香田	右投左打	上	3.69	138	A	C	2	4	1	－	－	スローカーブ
◎	赤堀	右投右打	上	3.05	148	A	E	5	－	1	－	4	HSl、チェンジアップ
○	大塚	右投右打	上	2.07	145	D	E	2	－	5	－	－	Vスライダー
○	盛田	右投右打	斜	5.31	148	B	E	2	－	1	－	3	
△	入来	右投右打	斜	2.70	135	B	E	－	1	4	－	－	
△	酒井	右投右打	上	4.56	145	D	E	2	2	3	－	－	
△	池上	右投右打	斜	6.00	140	C	D	－	2	3	－	－	
△	柴田	左投左打	横	2.89	140	C	E	2	－	－	－	3	
△	西川	左投左打	上	3.00	141	B	E	3	2	－	－	－	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	武藤	右投左打	遊二	.282	0	29	C	E	A	B	B
2	水口	右投右打	二三遊	.284	7	50	C	D	B	C	B
3	ローズ	左投左打	外	.307	22	102	B	A	B	A	B
4	クラーク	右投右打	一	.331	23	93	B	A	C	C	B
5	山本	左投左打	外	.264	12	37	D	B	D	C	E
6	安部	左投左打	一外	.301	2	24	C	D	C	C	C
7	中村	右投右打	三一	.240	19	68	D	A	C	B	D
8	古久保	右投右打	捕	.287	2	11	C	D	C	C	C
9	大村	左投左打	外．	.281	1	30	C	E	B	A	B
ベ	村上	右投右打	一三外	.270	4	12	D	C	B	C	C
ベ	鈴木	右投右打	外	.261	10	53	D	D	C	C	C
ベ	内匠	左投左打	外	.273	0	0	D	F	A	C	B
ベ	勝呂	右投右打	遊	.275	0	8	D	E	C	B	B
ベ	的山	右投右打	捕	.197	4	22	E	D	C	B	C
フ	吉岡	右投右打	三外	.259	2	4	D	E	C	C	D
フ	藤立	右投右打	外	.250	0	2	E	D	C	C	D
フ	御船	右投右打	一	.100	1	2	E	E	B	D	D
フ	磯部	右投左打	捕外	.233	0	6	E	F	B	C	C

日本ハムファイターズ

くるしーい投手陣をどう使うか

打線はそれなりにいいのだが、投手陣がかなりヤバイ。先発はグロスがまあまあというくらいでほかにはいない。抑えも下柳はいいがそれ以外は同じようなタイプばかりで使えない。苦戦は必至か。

KEYPLAYER 下柳
中継ぎ、抑えをひとりでこなす鉄腕。キレのある変化球と人間ばなれした回復力でチームの勝敗のカギを握る。思い切って先発で使うのもいいだろう。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
○	グロス	右投右打	上	3.63	147	C	A	2	3	2	－	－	チェンジアップ
○	石井	右投右打	上	3.45	141	B	C	2	－	2	－	1	
○	岩本	右投右打	斜	4.74	145	D	C	2	4	1	－	－	チェンジアップ
○	下柳	左投左打	上	3.49	145	D	D	5	－	3	2	－	スクリュー
○	島崎	右投右打	横	3.98	140	C	E	－	－	1	3	2	
○	黒木	右投右打	上	3.82	148	B	D	2	3	－	－	－	
△	関根	右投右打	上	4.28	140	C	C	2	2	1	－	－	チェンジアップ
△	今井	右投右打	斜	3.47	140	D	C	－	3	3	－	－	
△	金村	右投右打	上	3.96	142	C	C	2	3	－	－	－	
△	芝草	右投左打	上	5.26	143	D	C	3	3	－	－	－	
△	今関	右投左打	斜	8.69	145	D	C	2	3	－	－	－	
△	高橋	左投左打	斜	4.79	140	D	F	－	－	－	2	3	スクリュー

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	井出	右投右打	外	.284	8	45	D	C	A	A	A
2	金子	右投右打	二遊	.277	12	53	C	C	B	B	A
3	片岡	右投左打	三	.286	17	67	C	B	C	B	B
4	ウィルソン	左投左打	外	.274	37	94	C	A	C	D	C
5	ブルックス	右投右打	外	.277	16	63	C	B	D	B	C
6	田中	右投右打	遊	.254	19	63	C	B	C	B	B
7	落合	右投右打	一	.262	3	43	C	C	E	D	D
8	小笠原	右投左打	捕	.223	0	7	E	D	C	B	B
9	上田	右投左打	外	.300	6	39	B	E	B	A	B
ベ	広瀬	右投右打	二三	.284	0	6	C	F	D	D	C
ベ	奈良原	右投右打	二遊	.191	0	3	E	F	B	B	A
ベ	西浦	右投右打	一	.226	4	9	E	D	D	C	D
ベ	藤島	右投右打	外三	.150	1	2	E	E	B	C	C
ベ	田口	右投右打	捕	.197	4	20	E	E	E	B	C
フ	小川	右投左打	一外	.220	0	5	E	F	C	C	C
フ	中村	右投右打	外	.130	0	1	E	F	D	D	B
フ	橋上	右投右打	外	.200	0	8	E	F	C	D	D
フ	山下	右投右打	捕	.216	1	7	E	E	D	C	C

シナリオ 10 運命の別れ道

難度 ★★★★

相手ピッチャーの鈴木は変化球が多く打ちにくい。しかし鈴木は相手チームで残る最後のピッチャー。ボールをよく見てねばってとにかく疲れさせよう。15球ほどでバテてくるので、そこから猛反撃だ。コントロールが悪く、さらにバテてからは失投も増えるので強振でホームランを狙っていこう。

シナリオ 12 連勝街道

難度 ★★★★

ライト方向にかなり強い風が吹いているので右バッターはセンター返し、左バッターは思いっきり引っ張ることを心がける。ピッチャーを代えられる前に、バテバテの野田をフォーク狙いで打ちこもう。トンプソン、立川、福浦と代走の諸積は盗塁できるので出塁したら即、盗塁だ。

パワプロ道
（不謹慎な話題なので正義感の強い人は読まないように）今年の春の選抜で、思わず笑ってしまったのが例の食中毒事件。『パワプロ』ファンならみんな外道君の顔を思い浮かべ↗

福岡ダイエーホークス

打撃だけならトップクラス

Bクラスながらデータ的にはかなり高レベル。先発は工藤、吉武と左右のエースがいるし、打線はロペスの加入でまったくスキがない。足は速いが打率の低い1、2番がどれだけ出塁できるかにかかってくる。

KEYPLAYER 河野

ここぞというときに使える代打の切り札。パワーはあるし、チャンスにも強いので、吉永、ロペス、城島以外なら思い切って代打に出してもいい。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
○	工藤	左投左打	上	3.35	146	B	B	2	5	2	—	—	
○	吉武	右投右打	上	3.54	143	A	A		2	3	—	1	
○	武田	右投左打	斜	3.85	144	B	B	5	—	4	—	—	
○	岡本	右投右打	斜	3.19	145	B	E	4	3	2	—	—	Hスライダー
○	田之上	右投右打	上	5.09	141	C	D	3	2	—	—	2	
△	長冨	右投右打	横	2.26	138	A	E	3	—	—	—	3	
△	佐久本	左投左打	上	2.26	144	D	E	3	2	2	—	—	
△	山崎	右投左打	上	7.81	143	D	C	3	2	—	—	2	
△	若田部	右投右打	上	4.81	145	B	C	3	—	3	—	—	
△	吉田修	左投左打	上	3.40	140	D	E	2	2	2	—	—	パーム
△	木村	右投右打	上	3.91	140	C	E	3	3	—	—	—	
△	吉田豊	左投左打	上	6.14	140	D	E	3	—	2	—	—	

野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	村松	左投左打	外	.241	0	29	D	E	A	B	B
2	浜名	右投左打	二遊三	.241	5	31	D	D	A	B	B
3	秋山	右投右打	外	.245	12	52	D	B	B	B	A
4	吉永	右投左打	一	.300	29	73	B	A	D	B	D
5	ロペス	右投右打	一	.320	30	112	A	A	D	D	E
6	城島	右投右打	捕一	.308	15	68	B	B	C	B	C
7	大道	右投右打	外	.293	6	46	C	B	D	C	C
8	井口	右投右打	遊	.203	8	23	E	C	C	C	C
9	湯上谷	右投右打	三外遊	.301	5	28	B	D	B	C	B
ベ	河野	右投右打	一	.218	7	24	E	B	D	C	D
ベ	若井	右投左打	一外	.289	1	17	C	D	C	C	C
ベ	柳田	右投右打	一三二	.240	1	30	D	E	C	C	B
ベ	鈴木	右投左打	外	.200	0	4	E	F	C	C	B
ベ	田村	右投右打	捕	.240	0	2	D	F	D	C	B
フ	松中	左投左打	一	.209	0	6	E	C	C	D	D
フ	柴原	左投左打	外	.159	1	2	E	E	C	C	B
フ	川越	右投右打	捕	.240	2	5	D	D	D	C	D
フ	藤本	右投右打	一三	.065	0	0	F	D	D	D	D

千葉ロッテマリーンズ

外人パワーで最下位脱出！

外人選手が4人もいる（しかも同時に使える！）おかげで打撃はなかなかよいチームだ。フランコをセカンド、堀をサードにしてファーストに福浦かトンプソンを入れよう。先発は小宮山か黒木の調子がいいほうを使おう。

KEYPLAYER 諸積

打撃はイマイチだが足は速いので9番において使おう。とにかく出塁して、小坂へつないで1、3塁のかたちにもっていきたい。

投手

評	選手名	利き腕	方	防率	球速	コ	ス	Sl	Cv	Fk	Sk	Sh	特殊球
◎	小宮山	右投右打	上	2.49	145	A	B	3	2	—	—	3	
○	黒木	右投右打	上	2.99	146	D	A	3	2	4	—	—	パーム
○	藪田	右投右打	上	3.94	140	C	B	—	2	4	—	—	
○	河本	左投左打	上	1.96	149	A	E	—	4	2	—	—	
○	成本	右投右打	上	10.4	143	C	E	4	—	4	—	—	
○	園川	左投左打	上	4.88	137	B	D	2	2	2	—	—	SFF
△	近藤	右投右打	上	4.11	143	C	E	—	3	—	1	—	
△	武藤	右投右打	上	4.66	145	D	C	—	3	—	1	—	
△	竹清	右投右打	上	5.78	143	D	C	—	1	2	1	—	
△	デニス	左投右打	上	5.45	135	D	D	2	—	—	1	—	スクリュー
△	吉田	右投右打	上	1.56	140	C	E	4	—	—	—	—	
△	後藤	右投右打	上	7.40	143	D	D	2	—	1	—	—	

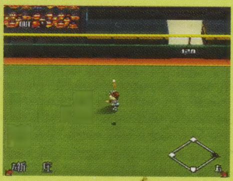
野手

順	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守
1	小坂	右投左打	遊	.261	1	30	C	E	A	C	A
2	堀	右投右打	二三	.272	9	47	C	C	B	C	B
3	キャリオン	左投右打	外	.278	14	77	C	C	B	C	E
4	フランコ	右投右打	一二	—	—	—	B	B	B	C	B
5	立川	右投右打	外	.274	7	20	C	D	B	B	B
6	福浦	左投左打	一	.289	6	23	C	D	B	D	D
7	トンプソン	左投左打	一外	.247	14	62	D	B	B	C	D
8	清水	右投右打	捕	.169	1	8	E	E	D	B	B
9	諸積	右投左打	外	.261	0	13	D	E	A	C	C
ベ	初芝	右投右打	三	.211	7	35	E	C	D	C	D
ベ	平井	左投左打	外	.245	5	19	D	D	B	B	B
ベ	松本	右投左打	二	.270	0	7	C	F	B	D	B
ベ	大塚	右投右打	外	.189	2	8	E	E	B	B	B
ベ	大村	右投右打	外	.233	3	18	E	D	C	C	C
フ	吉鶴	右投右打	捕	.229	1	8	E	E	D	B	B
フ	酒井	右投右打	三	.237	0	8	E	E	B	C	B
フ	山下	右投左打	外	.268	0	4	D	F	C	C	C
フ	橋本	右投左打	捕	.119	0	4	E	F	D	C	D

特選データ企画

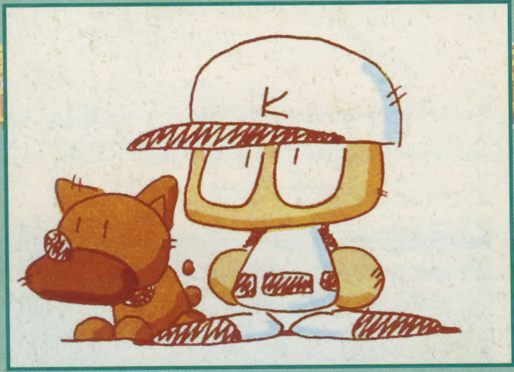
やっぱりあった!?　選手ならではの特殊能力

『4』でもあったけど、データ画面では見ることのできない特殊能力（？）が今回もいくつかある。たとえば、巨人の桑田は得点圏にランナーを背負うと投げる前にボールを見つめる、オリックスのイチローは、4番だとなぜかミートカーソルが小さくなる、阪神の目立ちたがり屋の新庄は、フライをわざわざジャンプして捕る、など実際の選手を忠実（!?）に再現していておもしろいぞ。



←カンタンなフライもジャンプして捕る新庄。

↘たはず。対戦相手が負けてしまったのにも思わずウフフ。やっぱり差し入れ弁当のせいなのかしらん。※筆者の実家は仙台にあるので、対戦相手を応援していたのですが……。



■発行人／染谷恵司　■編集人／塚田正晃　■編集長／松本剛
■発行所／メディアワークス　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社　〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9

「まだ、キミの知らない「パワプロ」がある」



赤田 勲氏
KCE大阪CS3研 プロデューサー

「読者のみなさん『パワプロ５』を楽しんでますか。サクセス、対戦プレイなどいろいろ遊んでもらっていると思いますが、まだまだキミたちの知らない『パワプロ』があるはず。はっきりいって『パワプロ』はとても奥の深いソフト。最強の選手は作れたかな？　あのイベントは見られたかな？　対戦で友だちに勝てるかな？『パワプロ５』をじっくりと楽しんでくださいね。」
――と赤田さんが語る『パワプロ５』の秘密・魅力がいっぱいつまったのがこの「完ペキパワプロ攻略本」。これ1冊でキミの『パワプロ』ライフは大充実間違いなし!!